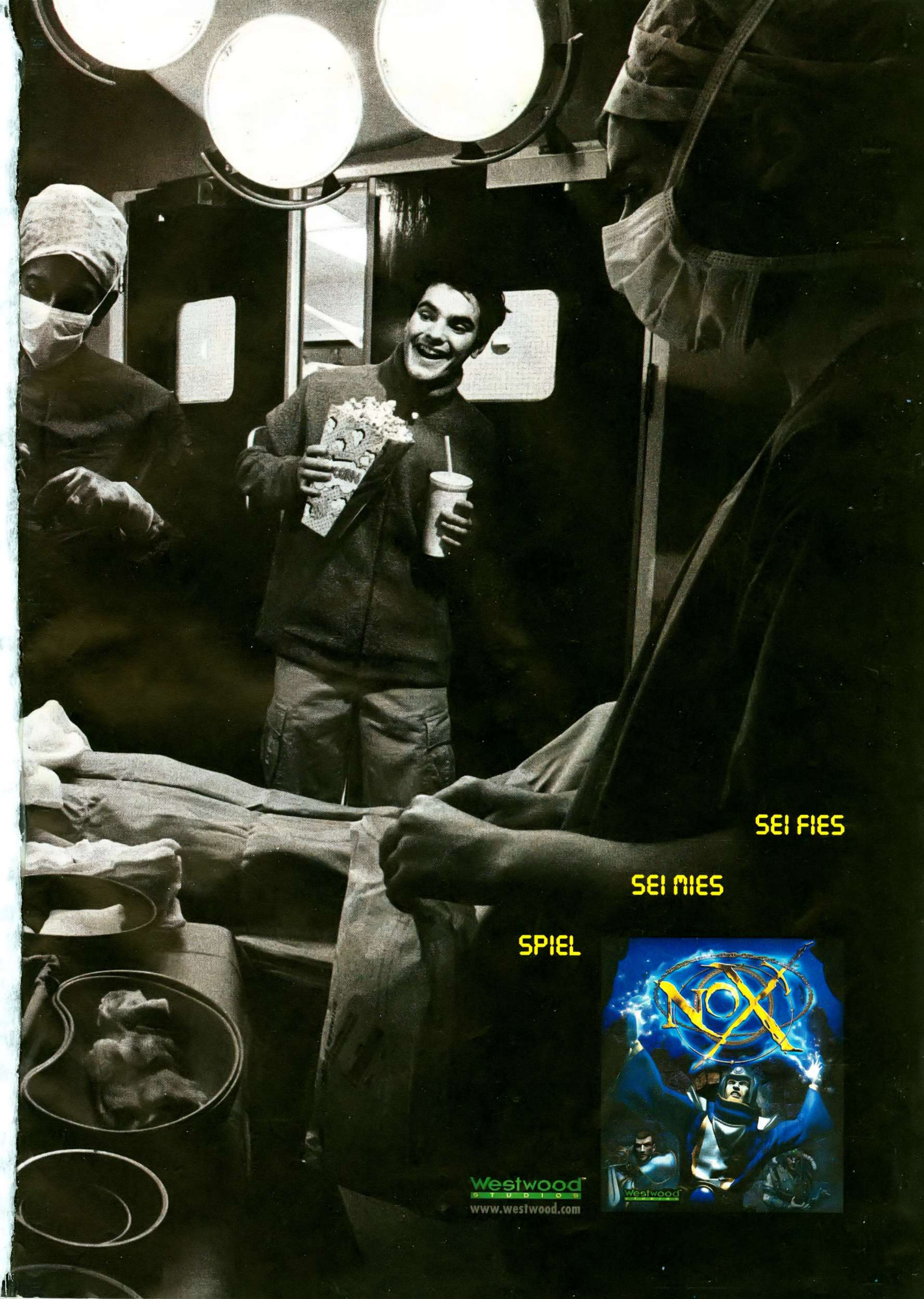
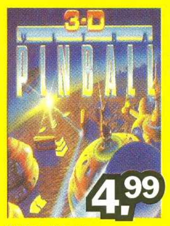

COMPUTEC MEDIA
04/2000
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs
AIRLINE TYCOON
Werden Sie Chef-Manager einer Fluggesellschaft!
MIT VOLLVERSION
Verraten und verkauft?
Deutsche Spiele-Händler im Härtetest.
Obi-Wan
Packende Lichtschwert-Duelle oder Star-Wars-Vermarktung.
Starlancer
Wing Commander – die Legende lebt weiter.
Mit incite TV: Die Spieleshow auf CD-ROM
15 Minuten Videoreportagen zu aktuellen Spielen: Tests, Spieletipps und Hardware
Exklusiv-Video
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Erleben Sie phänomenale Spielszenen und Julie Strain in Aktion
Demo-Premiere
Superbike 2000
Die Motorrad-Simulation für echte Könner
Exklusiv-Demo
Devil Inside
Grusel-Adventure à la Alone in the Dark
VOLLVERSION, 7 DEMOS & 15 Min. VIDEOS!
AUSSERDEM ÜBER 50 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...
Jetzt geht der Wahnsinn richtig los
Moorhuhn MANIA
Moorhuhn 2.0, Musik-CDs und Zeichentrickfilm?
HAVE YOU SEEN THIS CHICKEN?
Spiel mit mir!
Pamela Anderson in V.I.P.
Kunst oder Kommerz: Das Spiel zur TV-Serie
30 Seiten Tipps & Tricks: Anstoss 3 • Die Sims • Der Verkehrsgigant • Planescape Torment u.v.m.

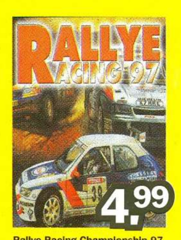

PC CD
ELECTRONIC ARTS
Lösungsbuch von PRIMA GAMES


SEI FIES
SEI MIES
SPIEL
NOX
Westwood
STUDIOS
www.westwood.com

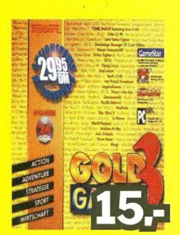
Spielend Sparen.



3D Ultra Pinball
PC-Spiel, Flippern Sie in einer neuen Dimension.



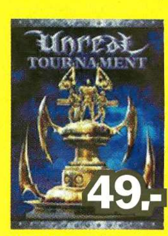
Rallye Racing Championship 97
PC-Spiel, Schnallen Sie sich an und bereiten sich auf das spektakulärste Rennen ihres Lebens vor.



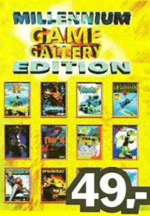
Gold Games 3
PC-Spiel, Spielesammlung mit 23 Topspielen.



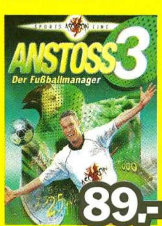
C&C 3 Tiberian Sun Firestorm
PC-Spiel, Add On zu C&C 3 mit 18 neuen Missionen, vielen neuen Einheiten und Features.



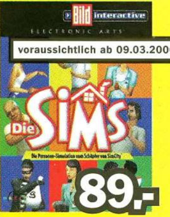
Unreal Tournament (EV)
PC-Spiel, Kult-Ego-Shooter (ungeschnittene englische Version)



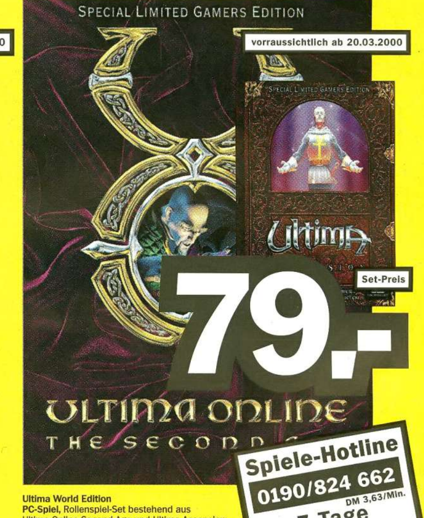
Game Gallery Millenium Edition
PC-Spiel, Spielesammlung mit 12 Vollversionen.



Anstoss 3
PC-Spiel, Bundesliga-Management der Spitzenklasse.




Die Sims
PC-Spiel, Managen Sie die virtuelle Familie - Von den Machern von Sim City



NOX

79,-

NOX
PC-Spiel, Rollenspiel im Diablo-Stil.

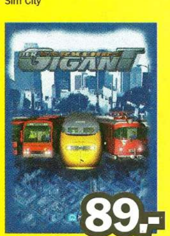
voraussichtlich ab 30.03.2000

EA SPORTS F1 2000

89,-

Abb. ähnlich

F1 2000
PC-Spiel, Besteigen Sie den Formel 1 Boliden Ihres Lieblingsteams und kämpfen Sie mit Schumacher & Co. um die Pole Position.



Der Verkehrsgigant
PC-Spiel, Wirtschaftssimulation: Mit Bus und Bahn gegen das Verkehrschaos.

Ultima World Edition
PC-Spiel, Rollenspiel-Set bestehend aus Ultima Online Second Age und Ultima Ascension

Spiele-Hotline
0190/824 662
DM 3,63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps · Cheats · Komplettlösungen

Hier sind die Guten:

ProMärkte:
2 x 10365 **Berlin-Lichtenberg**
10719 **Berlin-Charlottenburg**
12055 **Berlin-Neukölln**
12277 **Berlin-Marienfelde**
12351 **Berlin-Gropiusstadt**
12619 **Berlin-Hellersdorf**
13187 **Berlin-Pankow**
13357 **Berlin-Wedding**
13405 **Berlin-Reinickendorf**
13597 **Berlin-Spandau**
16356 **Eiche**
03044 **Cottbus**
04329 **Leipzig**
04463 **Großpösna**
06128 **Halle**
06217 **Merseburg**
06449 **Aschersleben**
06766 **Bobbau/Wolfen**
06842 **Dessau-Mildensee**
06886 **Wittenberg**
09247 **Röhrsdorf**
09456 **Annaberg-Buchholz**
14473 **Potsdam**
14624 **Dallgow**
14778 **Wust/Brandenburg**
15230 **Frankfurt/Oder** (neu ab 30.3.00)
16225 **Eberswalde**
17036 **Neubrandenburg**
17489 **Greifswald**
28259 **Bremen/Huchting**
28277 **Bremen**
38820 **Halberstadt**
38855 **Wernigerode**
39104 **Magdeburg**
39326 **Hermsdorf**
39576 **Stendal**
67059 **Ludwigshafen**
67065 **Ludwigshafen**
67346 **Speyer**
04509 **Wiedemar**
67433 **Neustadt an der Weinstraße**
67549 **Worms**
68161 **Mannheim**
68163 **Mannheim**
68519 **Viernheim**
68789 **St.-Leon-Roth**
69115 **Heidelberg**
69123 **Heidelberg**
70173 **Stuttgart**
74076 **Heilbronn**
76185 **Karlsruhe**
79194 **Gundelfingen**
82166 **Gräfelfing**
94315 **Straubing**
84030 **Landshut**
90429 **Nürnberg**
90482 **Nürnberg**
92637 **Weiden**
93051 **Regensburg**
94032 **Passau (neu ab 9.3.00)**
99734 **Nordhausen**
L-1610 **Luxemburg**
L-4011 **Luxemburg**
MakroMärkte:
42853 **Remscheid**
40878 **Ratingen**
22525 **Hamburg**
24768 **Rendsburg** (neu ab 22.3.00)
30517 **Hannover**
46395 **Bocholt** (neu ab 9.3.00)
49074 **Osnabrück**
01589 **Riesa**



KLICK MICH:
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Die Redaktions-Räume schlummern noch im frühlingsfrischen Morgendunst, während acht PCA-Weidmänner auf leisen Sohlen in Richtung Postzimmer pirschen. Es ist Jagd-Saison. Doch echte Spiele-Perlen sind in dieser Jahreszeit nur selten auf freier Wildbahn anzutreffen.

Jagd Szenen

Christian M. (flüstert): Ruhig, gaaaanz ruhig. Da vorne. Seht ihr das? Ein Prachtexemplar …

Christian B.: Zur Seite, Männer! Das ist mein Ding hier.

Harald: Psssssssssst! Mann, Herr Bigge. Jetzt ist es wieder weg. Poltern Sie gefälligst nicht immer so herum.

Herbert: Da drüben. Da lugt was hervor! Ein Neunzigprozenter!

Dirk: Mist! Ladehemmung!

Christian S. (erspäht, mit einem Fernglas das gegenüberliegende Versorgungsamt absuchend, ein Liebespaar): Geil!

Alex (zielt auf einen Monitor im Layoutbüro): Da! Wieder ein Moorhuhn weniger!

Harald: Sachte, Geltenpoth, sachte! Denken Sie an den Tierschutz, Sie verrohter Strategie-Tölpel! ICH bremse auch für Moorhühner!

Christian M.: Ruhe! Wie sollen wir denn jemals die Seiten unseres Heftes füllen, wenn Sie mit Ihrem Geschrei auch noch das letzte Spiel ins Unterholz vertreiben!

Dirk: Dann schreiben wir halt über Mädels! Auf'm Titel haben wir die ja sowieso schon …

Christian S.: Geil …

Christian B.: Sauerteig, reißen Sie sich zusammen und wandeln Sie Ihren frühlingshaften Hormonschub besser in Arbeitsenergie um! Hier, vier Seiten über das neue Pamela-Anderson-Spiel!

Sieben Redakteure prügeln sich um das amerikanische Silikonwunder: Her damit, her damit, her damit!!!!!

(Es fällt ein Schuss.)

Sieben Redakteure trotten frustriert von dannen. Herbert weidet seine Beute fachmännisch aus …

Foto: Dirk Kartscher

Die Redaktion

Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
wird seine Streetball-Sachen wieder hervorkramen und die Nürnberger Freiplätze unsicher machen.

Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
tränkt sein Trommelfell mit Salbe, nachdem er es dem Gekreische von „Little Sister" Sophie Rosentreter ausgesetzt hat.

Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
wird es auch dieses Jahr wieder schaffen, sich als Faschingsmuffel komplett um die närrische Zeit zu drücken, und freut sich schon auf den Aschermittwoch.

Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
hat nach dem Winter wieder mit dem Joggen begonnen und nun einen tierischen Muskelkater.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
schwitzt anlässlich der Saisonvorbereitung wieder beim Streethockey und grüßt seinen Trainer, die alte Schleifersau.

Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
leiht Harald seine alten Game-Boy-Module, da er sowieso nur noch *PCA – The Game* spielt, und bedauert die neuen eBay-Gebühren.

Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
macht sich erst einmal aus dem Staub, um zu Hause die Nerven von alten Freunden und Bekannten aufs Ärgste zu strapazieren.

Christian Sauerteig, 19
WiSims, Renn- und Sportspiele
avancierte dank Big Brother binnen weniger Stunden zum Spanner und späht seitdem via Internet mehrmals täglich durchs „Schlüsselloch der Nation".



Thema des Monats
Starlancer

Eine opulente Weltraum-Oper mit echtem Kino-Feeling wollen die Roberts-Brüder Erin und Chris mit Starlancer auf die Beine stellen. Können wir mehr erwarten als eine Neuauflage von Wing Commander und Privateer?

Der Verkehrsgigant

Keine Verspätungen mehr bei Bussen und Bahnen, perfekt aufeinander abgestimmte Fahrpläne – mit dem Verkehrsgiganten können Sie das Unmögliche Realität werden lassen.

Pamela Anderson: V.I.P.

Sich einmal im Leben mit Pamela Anderson in ein Abenteuer stürzen! Dieser Traum wird für PC-Spieler mit dem Action-Adventure V.I.P. voraussichtlich noch im Herbst dieses Jahres wahr!

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt

Vorschau



Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware

Hannover: CeBIT 2000

Seite 182 + 190



Neue Hardware direkt von der Messe!

GeForce-Grafikkarten

Heft-CDs

Vollversion-CD



Vollversion: Airline Tycoon

Drehen Sie doch mal den Spieß um: Statt selber in den Urlaub zu fliegen und über verpasste Anschlussflüge zu meckern, managen Sie selber eine Fluglinie und transportieren die Sonnenhungrigen nach Ibiza!

Cover-CD

Demo des Monats: Nox

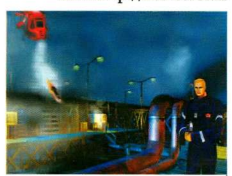
Verkürzen Sie sich die Wartezeit auf *Diablo 2* mit unserer Demo von Westwoods Fantasy-Actionspiel *Nox*. Neben weiteren Demos versorgen wir Sie mit Tools zu den Spielerforen sowie aktuellen Updates und Patches.

James Bond

Ego-Shooter **Im Auftrag ihrer Majestät**

In EAs Agenten-Egoshooter *Die Welt ist nicht genug* ballern Sie sich in zehn Missionen durch russische Atom-U-Boote, rasen auf Skiern durch die kaukasische, Berge und oder heizen durch Istanbul. **dg**

Info: http://007.ea.com



Erster Screenshot: Ein Herr in Uniform und ein Hubschrauber wollen uns an den Kragen.

Pool of Radiance 2

Rollenspiel **Fortsetzung des Klassikers soll im Oktober auf dem Markt sein**

Der zweite Teil des erfolgreichen Rollenspiels spielt in der krisengeschüttelten Region Myth Drannor. Mit sechs unerfahrenen Abenteurern durchstreifen Sie in Echtzeit alleine oder im Mehrspielermodus (6 Spieler) das Land, um die Macht des Bösen vom lebensspendenden Pool of Radiance fern zu halten. *PoR 2* setzt auf eine isometrische 3D-Grafik, in der der Spieler völlige Bewegungsfreiheit und Interaktivität erhält. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende Oktober. **cs**

Info: http://www.stormfront.com



Die isometrische 3D-Optik erinnert an Diablo und Baldur's Gate. Sämtliche Charaktere sind dreidimensional animiert.

Black & White

Echtzeitstrategie **Von Allmachtsgefühlen und Gewissensfragen**



Wenn es dunkel wird: Unser Bild zeigt einen offenbar etwas unterernährten Eisbär-Titanen im Mondenschein.



Dieser Shot zeigt das Reich eines gutherzigen Herrschers: Die freundlichen Farben und der Regenbogen deuten darauf hin.

Chef-Designer Peter Molyneux hat erstmals die „Online-Hilfe" des Spiels vorgestellt. Es handelt sich um zwei Charaktere, die als Gewissens-Ratgeber auftauchen: Engelchen und Teufelchen. Bekannt wurde auch, wie der stärkste Zauberspruch im Spiel aktiviert wird. Der Spieler muss die Unterschrift von Molyneux per Mausbewegung nachahmen! Er habe diese Funktion nur eingebaut, um im Mehrspielerduell nicht zu verlieren, scherzt der Lionhead-Chef. Bekanntlich werden alle Sprüche mittels Maus-Gesten ausgelöst. *Black & White* soll auch Missionen enthalten. Es kann z. B. vorkommen, dass ein Mensch Sie per Gebet anfleht, ein Wunder zu wirken. Ob Sie das letztendlich tun, bleibt Ihnen als Allvater natürlich selbst überlassen. Wie mehrfach berichtet, verkörpern Sie bei *Black & White* einen gottgleichen Magier, der neun Völker überzeugen muss, an ihn zu glauben. Er tut dies, indem er die Menschen mit Zaubersprüchen und einem selbst trainierten Titanen beeindruckt. Das Spiel erscheint frühestens im 2. Quartal. **hfr**

Info: http://www.lionhead.co.uk

Ich mein' ja nur

Spielen um des Spielens willen?

Braucht ein Spiel eine gute Hintergrundgeschichte? Ich meine, ja. Sie wohl auch. Wäre also alles in Butter und die Kolumne wäre an dieser Stelle zu Ende. Dummerweise hätten wir dann die Rechnung ohne die Hersteller gemacht. Als mir neulich ein Entwickler eine Vorabversion eines Add-On zeigte und ich nach der Hintergrundgeschichte fragte, schaute er mich an, als hätte ich seine Mutter beleidigt. Bräuchten sie nicht, sagte er. Ihr Spiel spiele der Spieler um des Spielens willen. Außerdem sei die Story im Original-Spiel nicht gut angekommen. Deshalb gebe es diesmal gar keine. Ach? Schon mal auf die Idee gekommen, eine BESSERE Hintergrundgeschichte einzubauen? Schon mal überlegt, warum z. B. Flugsims sich nicht gut verkaufen?

Harald Fränkel

Außerdem

/// Für **SWAT 3** soll im 3. Quartal ein **kostenloser Zusatz** mit dem Titel *Battle Plan* (Schlachtplan) zum Download bereitstehen. Enthalten sind Mehrspielermodus, sechs neuen Missionen und ein Editor. /// Ein kostenloser **Bonuspack** für **Unreal Tournament** mit neuen Charakteren, Karten und Power-Ups ist unter http://www.unrealtournament.com erhältlich. ///

Diese Plastikfigur dient als Vorlage für einen Spielcharakter in Dark Sector.

Dark Sector

Mehrspieler-Shooter **Ein eigenes Leben im Internet**

Dark Sector soll laut Hersteller Digital Extremes der erste Ego-Shooter werden, der das Action-Genre mit einem Online-Rollenspiel à la *EverQuest* verknüpft. Neben der Ballerei stehen Charakterentwicklung und Kommunikation im Vordergrund. Angesiedelt ist der Titel in einer düsteren Science-Fiction-Welt. Der Spieler ist Kopfgeldjäger oder bezahlter Mörder, misst sich in Gladiatoren-Arenen mit anderen, gründet Banden und bereist in Raumschiffen Planeten unseres Sonnensystems. Zahlenwerte für die Charaktereigenschaften wird es nicht geben: In erster Linie baut sich der Spieler durch sein persönliches Können einen Ruf und damit ein „Leben" auf. „Je berüchtigter er ist, desto mehr Möglichkeiten eröffnen sich ihm im Spiel", sagt Leveldesigner Pancho Eekels. „Mehr verrate ich noch nicht." Einen Erscheinungstermin gaben die Macher – die übrigens erheblichen Anteil an der Entwicklung von *Unreal* und *Tournament* hatten und auch deren Grafikengine nutzen – noch nicht preis.



Diese Konzeptzeichnung zeigt, wie durchgeknallt die Charaktere aussehen werden.

Info: http://www.digitalextremes.com

Dino Crisis

Actionspiel **Saurierhatz erscheint bald für den PC**

Der ursprünglich für die PlayStation-Konsole entwickelte Actiontitel mit Rätseleinlagen erscheint im Mai oder Juni auch für den PC. Bei der Mischung aus *Resident Evil* und soll ein Regierungsteam auf einer Insel einen vermissten Wissenschaftler finden. Dort treiben sich dummerweise auch ganze Rudel von Sauriern herum, mit denen sich der Spieler in der Rolle einer Agentin herumschlagen muss.

Info: http://www.dinocrisis.de



Hauptdarstellerin Regina wird von einem Saurier überrannt (Screenshot von der PlayStation-Version).

Die Hard Trilogy 2

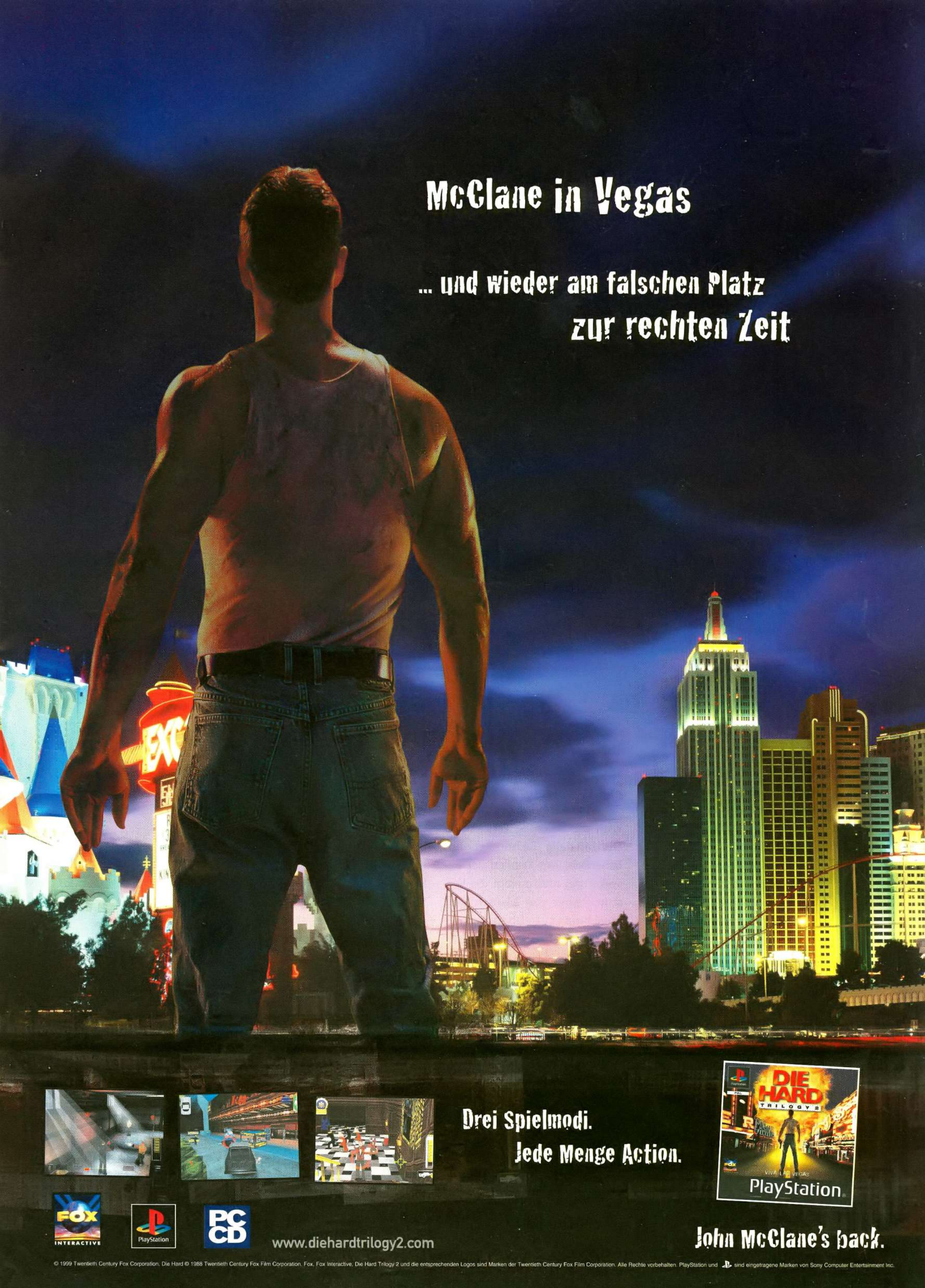
Actionspiel **John McClane kommt im Mai zurück**

Der zweite Teil des Spiels, das auf den gleichnamigen Filmen mit Bruce Willis basierte, trägt den Untertitel *Viva Las Vegas*. Folgerichtig verschlägt es Hauptfigur John McClane ins Spielerparadies. In einem Rennen gegen die Zeit muss er eine Hightech-Terroristengruppe ausschalten. Erneut bietet der Titel drei Genres in einer Packung: Adventure, Ego-Shooter und Rennspiel. Die PC-Version soll am 18. Mai erscheinen.

Info: http://www.foxinteractive.com



McClane ist nicht zum Zocken ins Casino gekommen, sondern will eine Terroristengruppe heimsuchen.


McClane in Vegas
... und wieder am falschen Platz
zur rechten Zeit
Drei Spielmodi.
Jede Menge Action.
DIE HARD
TRILOGY 2
VIVA LAS VEGAS
PlayStation
FOX INTERACTIVE
PlayStation
PC CD
www.diehardtrilogy2.com
John McClane's back.
© 1999 Twentieth Century Fox Corporation. Die Hard © 1988 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, Fox Interactive, Die Hard Trilogy 2 und die entsprechenden Logos sind Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Ich mein' ja nur

Mein Bauch gehört mir

Computerspieler bewegen sich zu wenig und ernähren sich ungesund – vornehmlich von Pizza mit einer Schmelzkäseschicht von 1 cm Dicke, fetttriefenden Burgern und überzuckerten Softdrinks. Kein Wunder, wenn da der eine oder andere unappetitliche Speckansatz über die Gürtellinie quillt! Doch nun kommt endlich die Rettung: Dr. Volker Pudel, renommierter Ernährungswissenschaftler aus der Sauerteig-Stadt Göttingen, bietet Ihnen die Möglichkeit, online Ihr Wunschgewicht zu erreichen! Slimnet heißt das Zauberwort, bei dem Sie sich zunächst nicht mal von Ihrem Monitor wegbewegen müssen. Ernährungstipps von Experten und virtuelle Gruppentreffen helfen Ihnen, die überflüssigen Pfunde loszuwerden. Schauen Sie doch mal rein bei http://www.slimnet.de – und weiterhin guten Appetit!

Herbert Aichinger

Dinosaur

Adventure **Mit Disney zurück ins Mesozoikum**

Zeitgleich zum Europa-Release des neuen Disney-Films *Dinosaur* werden Sie sich auch auf Ihrem PC mehrere Millionen Jahre in der Zeit zurückversetzen und in die Welt von Pterodaktylus, Tyrannosaurus Rex & Co. eintauchen können. Sie erleben die Abenteuer des Iguanodons Aladar, auf dem die schwere Aufgabe lastet, seine Mit-Saurier in ein friedliches Land zu führen. *Dinosaur*, das sich wohl nicht nur optisch eng am Kinofilm orientieren wird, entsteht in Zusammenarbeit von Disney Interactive und Ubi Soft.

Info: www.disney.com

Die Qualität der Grafik des Spiels Dinosaur soll der Optik des gleichnamigen Kinofilms sehr nahe kommen. Computergenerierte 3D-Modelle werden dabei mit gefilmten, realen Hintergründen kombiniert.

Omikron Exodus

Adventure **Techno-Religion**

Quantic Dream, die Entwickler des David-Bowie-Adventures *The Nomad Soul*, arbeiten bereits an einer Fortsetzung dieses Spiels. Die Handlung von *Omikron Exodus* setzt 100 „Zyklen" nach *Nomad Soul* ein; Technologie spielt nun eine noch wichtigere Rolle in der Gesellschaft, das so genannte „Netzwerk" ist allgegenwärtig und die Überwindung der Schwerkraft macht große Fortschritte. Die offizielle Techno-Religion beherrscht das Denken der Bevölkerung und predigt die Verschmelzung von Mensch und Maschine zur Überwindung der natürlichen Unzulänglichkeiten des Körpers. In *Omikron Exodus* soll die Spielewelt noch lebensnäher wirken als in *Nomad Soul* und der Kampfmodus wird gegenüber dem ersten Teil benutzerfreundlicher gestaltet. Ein Veröffentlichungs-Termin steht derzeit noch nicht fest.

Info: www.quanticdream.com

Bislang vermitteln nur Skizzen ein Bild vom Nomad-Soul-Nachfolger Exodus.

Two Worlds

Rollenspiel **Polnische Planetenkriege**

Metropolis, das polnische Entwicklerteam hinter Topwares gelungenem Action-Strategietitel *Gorky 17*, hat die Arbeit an *Two Worlds* aufgenommen, einer Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Schauplatz der Handlung ist Kroth, wo es zu einem verhängnisvollen Zusammenstoß zweier Planeten kommt. Ein Krieg zwischen den konkurrierenden Zivilisationen entbrennt und Sie geraten prompt als Geheimagent zwischen die Fronten. *Two Worlds* basiert auf der neuen Wireframe-Engine, die neben raffinierten optischen Effekten auch realistische Animationen ermöglicht. Besondere Fähigkeiten der Künstlichen Intelligenz und eine ausgefeilte Skriptsprache sollen das Spiel ebenfalls auszeichnen.

Info: www.metropolis.com.pl



Abenteuerliche Kreaturen liefern sich in Two Worlds erbitterte Kämpfe.

Außerdem

/// Das 3DO-Rollenspiel **Might & Magic** wird nach einer entsprechenden Lizenzvereinbarung mit New World Computing auf Basis der **Lithtech-Engine** entwickelt, die bereits diversen 3D-Action-Titeln von Monolith zugrunde lag. /// Nachdem **Cavedog** kürzlich bereits die Arbeit an dem Adventure **Elysium** einstellte, hat das Entwicklungs-Studio seine Pforten nun gänzlich geschlossen.



„INDY IST DIE BESSERE ...“
REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000


GAMESMANIA
8.5
VON 10 PUNKTEN


PC JOKER
85%


PC PLAYER
85%

INDIANA JONES™

und der
TURM VON BABEL™

indy.lucasarts.com • www.thq.de



Lösungsbuch von Prima (Deutschland) erhältlich.

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Ich mein' ja nur



Sim Sim Sim-Sala-Bim

Tss, diese Amis! Die zaubern doch immer wieder die bemerkenswertesten Spiel-Konzepte aus dem Hut. Derzeit angesagt scheinen Simulationen zu sein. Und ich meine dabei nicht die x-te Langweiler-Flugsimulation. Nein, denn ein PC kann im Prinzip jeden Zustand, jedes Ereignis simulieren. Maxis hat mit der einmaligen Sims-Spielidee gerade unter Beweis gestellt, welches Potenzial in diesem Genre noch steckt. Welche Blüten das andererseits treiben kann, zeigen uramerikanische Machwerke wie Jagd-Simulationen à la Deer Hunter oder Angel-Spiele wie Trophy Bass. So richtig skurril wird's aber jetzt mit „The Last Call", der Barkeeper-Simulation. Als Spieler stehen Sie hinter dem Tresen, müssen 100 verschiedene Cocktails mixen, bis zu 24 Gäste zufrieden stellen und mit Musik und Small Talk für die richtige Stimmung sorgen … Cheers!

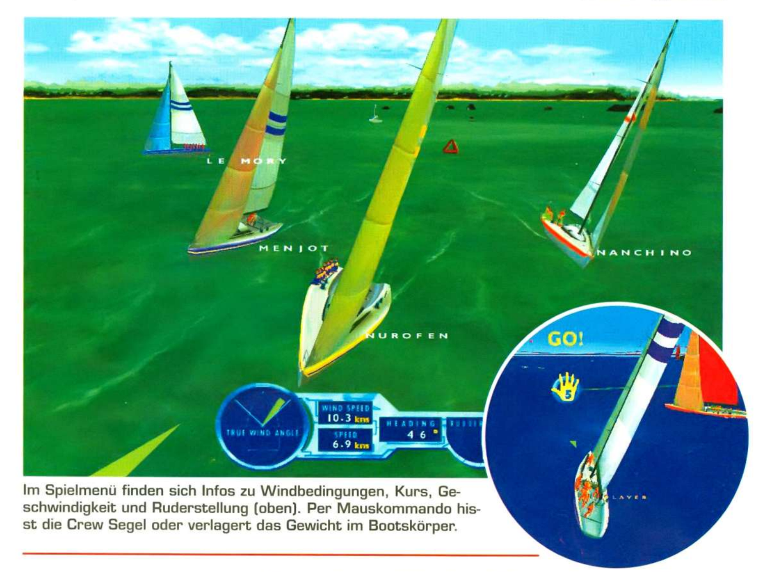
Christian Müller

Virtual Skipper

Segel-Simulation | **Im Kielwasser des America's Cup**

Ubi Soft plant eine Weltpremiere. *Virtual Skipper* will als erstes PC-Spiel eine Segel-Regatta simulieren. Nach internationalem Regelwerk kreuzen Sie zum Beispiel gegen Computergegner um den Gewinn des America's Cup oder besegeln die Bucht von San Francisco. Die neu entwickelte Mendel-Grafik-Technologie soll sich besonders zur 3D-Darstellung im Internet eignen. Deshalb wollen die Entwickler mit der Austragung großer Online-Regatten das Interesse der Fangemeinde wecken. *Virtual Skipper* soll im April erscheinen.

Info: http://www.virtualskipper.com



Im Spielmenü finden sich Infos zu Windbedingungen, Kurs, Geschwindigkeit und Ruderstellung (oben). Per Mauskommando hisst die Crew Segel oder verlagert das Gewicht im Bootskörper.

Crimson Skies

Flugsimulation Historisch | **Mantel-und-Degen-Abenteuer**

Jetzt ist es amtlich: Im August dieses Jahres will Microsoft endlich Fliegerträume wahr werden lassen. *Crimson Skies* soll seit langer Zeit das erste Flugsimulationsspiel werden, das PC-Piloten wieder in eine interaktive Abenteuer-Karriere einbettet. Die Hintergrundgeschichte spielt in einem fiktiven Jules-Verne-Szenario, das mit hinterhältigen Schurken und strahlenden Helden, die für eine gute Sache kämpfen, an alte Errol-Flynn-Filme erinnert.

Info: http://www.microsoft.com



Fiktiver Hightech-Krieg in den 20er-Jahren: In Crimson Skies werden Sie zum tollkühnen Mann in fliegenden Kisten.

Außerdem

/// **Microsoft** (www.zone.com) hat ein neues **Update zu Fighter Ace 2** veröffentlicht. Damit stehen fünf neue Flugzeuge und erweiterte 3D-Cockpits zur Verfügung. /// Bereits seit 8 Wochen ist Electronic Arts' Jane's-Simulation **F/A 18 Hornet** erhältlich. Die komplett **deutsch lokalisierte Version** soll hier zu Lande jetzt im März veröffentlicht werden. /// Für seinen **Flugsimulator 2000** stellt Microsoft nun den ersten Teil des **Software Development Kits zur Verfügung** (www.microsoft.com/games/fs2000). Enthalten sind alle Informationen, die nötig sind, um eigene Flugabenteuer oder Lektionen zu kreieren. In Kürze soll das Paket um Daten über Flugzeuge, Instrumente und Szenarien erweitert werden. ///

Combat Flight Simulator 2

Flugsimulation Historisch | **Schauplatz Süd-Pazifik**

Microsoft hat die Fortsetzung der *Combat Flight Simulator*-Serie angekündigt. Vom europäischen Szenario des Vorgängers wird das Geschehen um den US-japanischen Konflikt in den Süd-Pazifik der 40er-Jahre verlegt. *CFS 2* wird 18 authentische Flugzeuge beinhalten. Sieben davon dürfen Sie in über 100 Missionen entweder auf amerikanischer oder japanischer Seite selbst fliegen. Der zivile *FS 2000* liefert die Simulations-Routinen für das Flugmodell und steht mit einer verbesserten Landschafts-Grafikengine Pate. Als Extra soll es einen einfach zu bedienenden grafischen Missions-Editor dazugeben.



Als Szenario dient CFS 2 die Auseinandersetzung zwischen Amerikanern und Japanern im Süd-Pazifik am Ende des Zweiten Weltkriegs.

Info: http://www.microsoft.com/games

Kaufen! Kaufen!

Warzone 2100
Echtzeit-Strategie in 3D
Weitere Downloads auf
www.eidos.com

39,95*

Tomb Raider III – Director's Cut
Original Spiel + 5 neue Level

49,95*



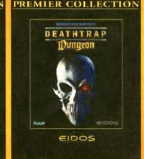


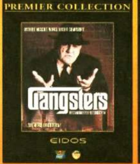
PC-KLASSIKER – ZUM GÜNSTIGEN PREIS
www.eidos.com

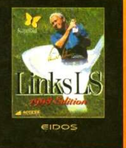




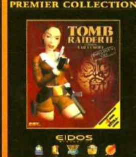














* unverbindliche Preisempfehlung

Ich mein' ja nur



Blick über den Tellerrand

Fußball-Fans müssen neidisch in das PlayStation-Lager schielen. Dort erschien mit ISS Pro Evolution die spielerisch beste Fußballsimulation – und als Anhänger der FIFA-Serie schmerzt es, das zugeben zu müssen. Was macht das Spiel von Konami mit dem kryptischen Titel so gut? Sicher nicht die niedrige Grafikauflösung oder die fehlende Lizenz. „Perfekte Spielbarkeit" heißt die Zauberformel – erreicht durch die richtige Spielgeschwindigkeit, eine sehr gute Kicker-KI und die exakte Analogsteuerung. Selbst nach zwanzig Matches gegen einen Freund ist ein 1:0 nach Verlängerung noch möglich und spannend. Bitte, liebe Konamis, setzt dieses Fußball-Fest für den PC um! Zustimmung bitte an leserbriefe@pcaction.de – die Unterschriftensammlung ist hiermit eröffnet …

Christian Bigge

Anstoss Action

Sportspiel **Das dynamische Sturmduo**

Mit der Veröffentlichung von *Anstoss 3* ließ Ascaron die Katze aus dem Sack. Auf der Rückseite des Handbuchs prangte kommentarlos ein Packungsbild zu *Anstoss Action*, dem künftigen Joystick-Pendant zum Manager. Bereits im Herbst will Ascaron durch umfangreiche Taktik- und Aufstellungsoptionen den Genrekrösus *FIFA 2000* vom Sockel stoßen. Der besondere Clou: Mehrspielerduelle mit *Anstoss 3* können dann ebenfalls mit *Anstoss Action* ausgefochten werden, alle Daten beider Programme sind austauschbar. Über eine mögliche Verknüpfung im Einspielermodus (Wer erinnert sich noch an den *Playermanager* von Anco?) wird in Gütersloh derzeit noch nachgedacht.

Info: www.ascaron.com

Der erste Entwurf der Anstoss-Action-Verpackung ziert die Rückseite des Handbuches von Anstoss 3.



Schon spielbar: Diese Szene aus Anstoss Action zeigt ein Dribbling eines aktiven Spielers.

Need For Speed Porsche

Rennspiel **Ausflug mit über 400 PS**

Der fünfte Teil der Rennserie von Electronic Arts klemmt Sie hinter das Steuer von über 50 Sportwagen der Zuffenhausener Autoschmiede. Zwei neue Spielmodi sollen für Abwechslung sorgen. Um als Testfahrer bei Porsche angestellt zu werden, müssen Sie Ihre Fahrkünste in mehreren Dutzend Missionen auf zwölf Kursen beweisen. Im Modus „Evolution" beginnen Sie mit ein paar Mark in den 50er-Jahren und hangeln sich mit gewonnenen Preisgeldern durch Porsches gesamte Modellpalette. Ein genaues Wirtschaftssystem, etliche Tuningoptionen und erstmals ein realistisches Schadensmodell sorgen für Nervenkitzel. Wahrscheinlich dürfen wir Sie bereits in der nächsten Ausgabe zur Testfahrt bitten.

Info: www.needforspeed.com



Alle Cockpits der Fahrzeuge wurden nachgebaut, die Streckenoptik lässt kaum Wünsche offen.



Erstmals integrierte EA ein detailliertes Schadensmodell in die Need-For-Speed-Serie.

Rollcage Stage 2

Rennspiel **Die Rückkehr der Pisten-Bügler**



Überschläge und Explosionen sind bei Rollcage an der Tagesordnung.

Bereits im April wird Take 2 *Rollcage Stage 2* ins Rennen schicken. Wie beim Vorgänger liefern Sie sich halsbrecherische Rennen mit Stunt-Gefährten, die an rollende Bügelbretter erinnern. Diesmal streiten sich bis zu 20 Vehikel auf 15 Strecken um die Startplätze in fünf verschiedenen Ligen.

Info: www.take2games.com

Außerdem

/// **Grand Prix 3** ist erstmals in den Release-Listen von **Micro-Prose** aufgetaucht. Demnach soll das Spiel am **23. Juni** erscheinen. /// Im Herbst startet **Tony Hawk 2** von **Activision**, der Nachfolger zu einem erfolgreichen Skateboard-Spiel für die PlayStation, auch auf dem PC. /// **Ubi Soft** und der Sportsender **DSF** wollen eine eigene Sportspiel-Reihe aufbauen. Schon nächsten Monat soll der **DSF Welt Fußball Manager** erscheinen. /// **Microsoft** hat **Midtown Madness 2** für den Herbst dieses Jahres angekündigt. ///



KONTROLLE
Zwei analoge Daumensticks für völlige Bewegungsfreiheit in vier Achsen

SV-239 Hammerhead Digital

MULTIPLAYER
Bis zu vier Hammerheads gleichzeitig durch integrierte Anschlußbuchse

TWIST
Ändern der Spielerperspektive in aufregenden Spielsituationen

SV-286 Cyclone Digital

THROTTLE
Präzise Schubkontrolle - ideal für Rennspiele und Flugsimulatoren

Hol Dir Dein INTERACT® Equipment für PC, Dreamcast, PSX, N64 und Game Boy™ im Fachhandel



INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Ich mein' ja nur



Neulich im Zoo

Medienrummel um eine Fernsehshow: Bei Big Brother können Sie das Geschehen in einer Zwangs-WG begutachten. Was ist so aufregend daran, zusammengepferchte Menschen wie Tiere im Zoo zu begaffen? Eigentlich nichts. Seit langem leben Exhibitionisten und Voyeure ihre Vorliebe mit Webcams über das Internet aus. Selbst aus der PCA-Redaktion erklärten sich vor einem Jahr einige Kollegen bereit, die Neugier der Leser zu befriedigen, und installierten die kleinen Kameras am Arbeitsplatz. Das echte Leben ist doch um einiges interessanter! Big Brother ist lediglich eine Show und nichts weiter, denn mit der Realität haben die BB-Hausbewohner, die ihren bezahlten Urlaub genießen und vielleicht noch 250.000 DM bekommen, wirklich nichts zu tun.

Alexander Geltenpoth

Ground Control

Echtzeitstrategie **Optischer Leckerbissen**

In diesem Echtzeitstrategiespiel prallen zwei Konzerne des 24. Jahrhunderts zusammen. Mit futuristischen Waffen kämpfen Sie um die Vorherrschaft auf einem weit entfernten Planeten. *Ground Control* konzentriert sich ausschließlich auf die militärischen Konflikte, es existiert kein Basisaufbau oder Ressourcenmanagement. Zu Beginn jedes Szenarios wählen Sie ihre Truppen aus, mit denen Sie die ganze Mission bewältigen müssen. Echtes 3D, detaillierte Einheiten, abwechslungsreiches Terrain und eine frei bewegliche Kamera sorgen für anspruchsvolle Strategien und gelungene Grafik. *Ground Control* soll sich deutlich schneller und actionreicher als herkömmliche Genrevertreter spielen. Laut Sierra ist mit der Veröffentlichung Mitte des Jahres zu rechnen.

Info: http://www.sierrastudios.com



Raketen ziehen eine Rauchfahne hinter sich her, die Ketten der schweren Panzer hinterlassen Spuren im Sand. Frische Truppen stürmen über die Dünen im Hintergrund und greifen in die Schlacht ein.



Aus nächster Nähe werden die umfangreichen Details jeder einzelnen Einheit, wie bei diesem leichten Hovercraft, sichtbar.

Homeworld Cataclysm

Echtzeitstrategie **Zusatzmodul fürs Mutterschiff**

Homeworld Cataclysm ist ein eigenständiges Spiel und keine Mission-CD, obwohl natürlich Grafikengine und Steuerung unverändert bleiben. Inhaltlich ändert sich hingegen eine ganze Menge: Neue Schiffe, Zusatzmodule für das Mutterschiff, Raumportale innerhalb eines Levels und schnell fliegende Asteroiden, die bekanntlich als Ressourcen abgebaut werden, sollen *Cataclysm* interessanter gestalten. Die 17 neuen Missionen auf Seite der Higaraans gegen eine Alienrasse dürfen Sie im Sommer 2000 erwarten.

Info: http://www.sierrastudios.com



An das neue Mutterschiff können Sie Zusatzmodule, wie beispielsweise eine Riesenkanone, anbringen.

Battle Isle 4

Echtzeitstrategie **Renaissance des Klassikers**

Abgesehen vom Namen und der Hintergrundgeschichte erinnert in *Battle Isle 4* nichts mehr an die Vorgänger. Stufenloses 3D-Terrain, Basisbau und actionreiche Gefechte in Echtzeit stellen den neuen Spielinhalt. Blue Byte legt dabei großen Wert auf Realitätsnähe, so soll *Battle Isle 4* den Wechsel von Tag und Nacht, der Jahreszeiten und sogar Ebbe und Flut berücksichtigen. Blue Byte hat den vierten Teil der renommierten Strategieserie für das 3. Quartal 2000 angekündigt.

Info: http://www.bluebyte.de



Röhren und Energietransmitter verbinden alle Gebäude einer Basis. Die hohen Berge im Hintergrund bieten Schutz von dieser Seite.

Außerdem

/// Activision kündigte einen Nachfolger zu **Civilization: Call to Power** an, der bereits diesen Herbst erscheinen soll. /// Bruce Shelley bestätigte, dass sein Entwicklungsteam (bekannt durch **Age of Empires 1** und **2**) bereits an einem neuen Echtzeitstrategiespiel arbeitet. /// Der offizielle Song von **Earth 2150** kletterte vom Start weg auf Platz 6 der Techno-Charts und ist mittlerweile schon weiter verbreitet als das zugehörige Spiel. An der Qualität kann es nicht liegen ... /// Hothouse/Eidos entwickelt seit geraumer Zeit **Gangsters 2.** Feuergefechte in Echtzeit sollen im Nachfolger im Mittelpunkt stehen. Die Veröffentlichung ist im 3. Quartal 2000 geplant. /// Die Mission-CD zu **C&C 3** namens **Firestorm** steht kurz vor der Veröffentlichung. Ein Test folgt wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe. ///

GROSSE SIEGE

BRAUCHEN GROSSE STRATEGEN!

IHREN IMPERIALEN EINBERUFUNGSBEFEHL ERHALTEN SIE IN KÜRZE!







STAR WARS™
FORCE COMMANDER™



Kommandieren Sie die Armeen der legendären *Star Wars* Saga in diesem atemberaubenden 3D-Echtzeit-Strategiespiel.

focom.lucasarts.com - www.thq.com

Vertrieb: Rushware GmbH - a THQ Company, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0 , Fax: 0 21 31 / 607 - 111.



Budget-Spiele

Titel	Preis
2 in 1 Pack (Swing!)	
Bundesliga Manager/ Eishockey Manager	DM 19,95
Capitalism/Der Reeder	DM 19,95
Der Druidenzirkel/ Dragon's Lair 2	DM 19,95
Elisabeth I./St. Thomas	DM 19,95
F1 Manager Pro/ Rally Racing 97	DM 19,95
Jack Nicklaus 4/ Tennis Manager	DM 19,95
Jetfighter 3 + Add-On/ Air Warrior 2	DM 19,95
Fable/Talisman	DM 19,95
Flying Corps Gold/ Das Hexagon-Kartell	DM 19,95
Metalizer/Echelon	DM 19,95
Mystery Island/ Street Racer	DM 19,95
POD + Add-On/ Speedboat Attack	DM 19,95
Pro Pinball Timeshock/ Pro Pinball The Web	DM 19,95
Stars!/Terra Inc.	DM 19,95
Sub Culture/ Starfighter 3000	DM 19,95
Space Marines/ Total Control	DM 19,95
Super Bubsy/Lollypop	DM 19,95
World Club Football/ Action Soccer	DM 19,95
Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
Heretic 2	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Die Siedler 3 Mission-CD	DM 19,95
Classique (Ubi Soft)	
Gex 3D	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Might & Magic Gold	DM 49,95
Rayman Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Advanced Tactical Fighters	DM 12,95
Alone In The Dark 3	DM 12,95
Colonization	DM 12,95
Extreme Pinball	DM 12,95
Need For Speed 2 SE	DM 12,95
Road Rash	DM 12,95
Syndicate Wars	DM 12,95
Transport Tycoon	DM 12,95
Tunnel B1	DM 12,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Dark Project Gold	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Gangsters	DM 39,95
Tomb Raider 3 – DC	DM 49,95
Warzone 2100	DM 39,95
replay (GT Interactive)	
Abe's Exoddus	DM 29,95
Carmageddon (dt.)	DM 29,95
Dark Vengeance	DM 29,95
Imperium Galactica	DM 29,95
M.I.A.	DM 29,95
Myth 2	DM 29,95
Powerslide	DM 29,95
Total Annihilation	DM 29,95
Unreal	DM 29,95
War of The Worlds	DM 29,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Der Industriegigant Gold Ed.	DM 29,95
Der Korsar	DM 29,95
Disneys Hercules	DM 29,95
Heart of Darkness	DM 29,95
Holiday Island + Szenarien	DM 29,95
KKND 2	DM 19,95
Mayday	DM 29,95
Silver	DM 39,95
StarCraft	DM 49,95
Star War Monopoly	DM 39,95
V-Rally	DM 29,95
Wargasm	DM 29,95
Superpreiswert (TLC)	
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
MDK	DM 9,95
THQ Classics	
Deadlock 2	DM 29,95
Grim Fandango	DM 49,95
Jack Nicklaus 5	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 49,95
Nice 2 King Size	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadows of The Empire	DM 39,95
Star Wars: Rebellion	DM 49,95
Star Wars: Rogue Squadron	DM 49,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X – Beyond the Frontier	DM 49,95
X-Wing Alliance	DM 49,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95

Auf ins Gefecht!

Budgetspiele | **Eidos schickt Spiele in den Preiskampf**



Den Finger am Abzug: der Green Beret von Commandos.

Für knapp 50 Mark dürfen Sie von Eidos den *Commandos Director's Cut* erwerben. Enthalten sind der Strategiemeilenstein *Commandos – Hinter feindlichen Linien* (deutsch) sowie das dazugehörige Add-On *Im Auftrag der Ehre*. Außerdem finden Sie noch eine kleine Filmvorschau zu *Commandos 2*. Neu in der hauseigenen Premier Collection ist das Echtzeitstrategiespiel *Warzone 2100*. Der Preis: etwa 40 Mark. Ab dem 24. März kehrt erneut eine alte Bekannte mit einer weiteren Neuauflage ins Budgetregal zurück: Für knapp 70 Mark beinhaltet *Tomb Raider Trilogy* die ersten drei Abenteuer von Lara Croft, allerdings ohne die neuen Levels des jeweiligen *Director's Cut*.

Info: http://www.eidos.de



Eidos schickt Commandos samt Add-On, Warzone 2100 sowie die Tomb Raider Trilogy ins Rennen.

THQ macht mobil

Budgetspiele | **Sechs Neuzugänge in der Budgetwelt**

In der *Classics*-Reihe von THQ gibt es einige Neuzugänge zu vermelden. Für DM 49,95 bekommen Sie *X-Wing Alliance* oder *X – Beyond the Frontier*. Für je DM 39,95 gibt's *Nice 2 King Size* sowie *Test Drive 4*. *Deadlock 2* und *Jack Nicklaus 5* dürfen Sie sich für DM 29,95 ins Regal stellen.

Info: http://www.thq.de



Günstiger ist immer gut: THQ sorgt für Nachschub in der Classics-Reihe.

Außerdem

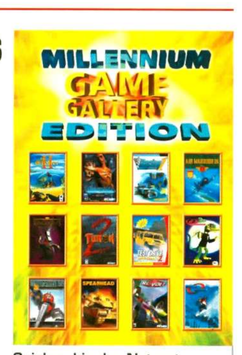
/// Jetzt ist sie erhältlich, die **WarCraft 2 Battle.net Edition**. Für die knapp 50 Mark, die Sie investieren müssen, erhalten Sie **WarCraft 2: Tides of Darkness** und das Add-On **Beyond the Dark Portals** in der onlinefähigen **Battle.net**-Variante. Zusätzlich gibt's eine kleine Vorschau zu **WarCraft 3** auf CD. Info unter: http://www.blizzard.de /// Die **Atari Collection**, die zuerst nur als **Atari Arcade Hits** in Amerika erschienen ist (siehe PCA 11/99, S. 239), gibt's jetzt für etwa 25 Mark auch in Deutschland. Innen liegen 1:1-Konvertierungen der Uralt-Klassiker **Asteroids**, **Centipede**, **Missile Command**, **Super Breakout**, **Pong** und **Tempest**. ///

Spiele en gros

Spielesammlung | **Die Game Gallery geht in Runde 2**

Zwölf Spiele für 50 Mark bieten Acclaim und Swing! in der *Game Gallery Millennium Edition* an. Folgende Titel sollen ihren Besitzer wechseln: *Air Warrior 3, Die Siedler 2, Gex 3D, Machines, Racing Simulation 1, Seven Kingdoms, Re-Volt, Shadow Man, Snow Wave Avalanche, Spearhead, Test Drive Off Raod 2* und *Turok 2*.

Info: http://www.swing-games.de



Spielen, bis der Notarzt kommt: Die neue Game Gallery ist keine schlechte Wahl.

Ich mein' ja nur

Handbuch light? Nein danke!
Was waren das noch für Zeiten, als Spielen ausführliche Anleitungen beilagen! Häufig findet der Kunde heutzutage beim Blick in die Anleitung nur die wichtigsten Informationen und eine Bestellkarte, die einem wärmstens den Kauf des superoffiziellen Lösungsbuchs empfiehlt. Trauriges Beispiel ist Anstoss 3, bei dem wichtige Erklärungen wie die Auswirkung der Trainingslager oder Halbzeitansprachen nirgends näher erläutert werden. Wer in diese Geheimnisse eingeweiht werden möchte, muss sich das 20 Mark teure Lösungsbuch bestellen, das nicht sehr viel mehr als ein ausführliches Handbuch ist. So zahlt ein Kunde für ein Spiel mit richtiger Anleitung über 100 Mark – eine fragwürdige Praxis, die hoffentlich keine Schule macht.
Christian Sauerteig

10 Six

Online-Strategie **Segasofts Multiplayer-Spektakel gestartet**



Das Onlinespiel 10 Six von Segasoft bietet nicht nur eine exzellente Grafik, sondern auch ein vorzügliches Gameplay.

Am 28. Februar ist Segasofts Echtzeitstrategiespiel *10 Six* nach langem Beta-Test endlich gestartet. Bei *10 Six* kämpfen Sie mit bis zu 100.000 anderen Mitspielern 24 Stunden am Tag um die Vorherrschaft auf einem fremden und geheimnisvollen Planeten. Das empfehlenswerte Onlinespiel kann exklusiv über das Heat.net gespielt werden, die ersten sieben Tage sogar kostenlos. Nähere Informationen finden Sie auf der Homepage.

Info: http://www.10six.com

WON.net

Multiplayer-Network

Jetzt auch in Deutsch

Schneller als Microsofts Internet-Gaming-Zone war Havas. Seit kurzer Zeit bieten die FRanzosen einen komplett deutschen Ableger des erfolgreichen amerikanischen WON.net an. Neben beliebten Karten-, Brett- und Casinospielen (kostenfrei) können auch Kracher wie *Half-Life, Homeworld, Starsiege: Tribes* und demnächst *Vampire* oder *Unreal Tournament* gegen eine geringe Gebühr über die Spieleplattform gespielt werden.

Info: http://www.won.net



WON.net hat seit kurzem ein komplett deutsches Angebot.

Dark Age of Camelot

Online-Strategie **Konkurrenz für EverQuest und Co?**

Ende Februar lüftete Mythic Entertainment das Geheimnis um sein neuestes Projekt. Mit *Dark Age of Camelot* schlägt die renommierte Onlinespieleschmiede, die bereits für erfolgreiche Titel wie *Spellbinder, Aliens Online* oder *Starship Troopers* verantwortlich war, in dieselbe Kerbe wie *Ultima Online* oder *EverQuest*. Schauplatz des Online-Rollenspiels ist das Königreich Albion, das nach dem Tod König Arthurs von dunklen Mächten bedroht wird. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen kämpft der Spieler nicht gegen Computergegner, sondern muss sich einer von drei Gilden anschließen und tritt dann direkt gegen deren menschliche Mitglieder an.

Geplanter Veröffentlichungstermin ist im Herbst 2001 – wir halten Sie auf dem Laufenden.

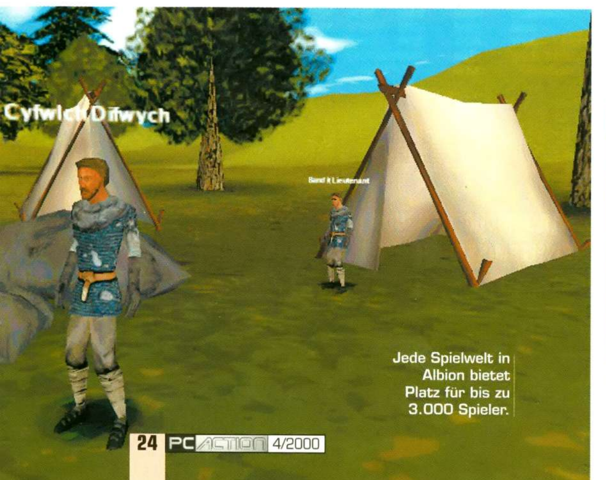
Info: http://www.mythic entertainment.com

Außerdem

/// *EverQuest*-Entwickler **Verant Interactive** arbeitet seit kurzem mit **Activision** an einem massiven *Star Trek*-Multiplayerspiel. Nähere Infos dazu in einer der nächsten Ausgaben. /// Neue Website: Unter **www.novalogic.co.uk** stellt die Softwarefirma ab sofort ein deutschsprachiges Angebot ins Netz. /// **www.chart-radio.de** hat als erstes Internetradio die Hörfunklizenz erhalten. ///



Dark Age of Camelot setzt auf eine vollkommen frei bewegliche 3D-Engine, die bereits bei Spellbinder zum Einsatz kam.



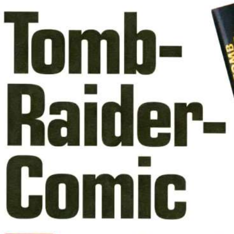
Jede Spielwelt in Albion bietet Platz für bis zu 3.000 Spieler.

Ich mein' ja nur



Sag mir, wer du bist! *Haben Sie schon mal was von Aureate Media gehört? www.Aureate.com sammelt Informationen über das Nutzungsverhalten von Privatpersonen im Internet. „Geht mich nichts an", werden viele jetzt denken. Pustekuchen! Die notwendigen DLL-Dateien, die Aureate mit privaten Informationen versorgt, werden mit nützlichen und weit verbreiteten Shareware-Programmen installiert. Die Liste der Programme ist lang und mit bekannten Namen wie GetRight und Go!zilla gespickt. Auch nach der De-Installation verbleiben die fraglichen DLL-Dateien auf Ihrer Festplatte. Aureate beteuert hingegen, keine geheimen Datensammlungen anzuhäufen. Aber ein mulmiges Gefühl bleibt trotzdem.*

Dirk Gooding



Tomb-Raider-Comic

Comic **Lara zum Befummeln**

Lara Croft bekommt ein weiteres Comic-Magazin, das ihr im wahrsten Sinne des Wortes direkt auf den Leib geschneidert ist. Denn mit dem „Touch Me"-Cover können Sie Laras virtuelle Kurven erstmals auch erfühlen! Der Preis des Comic-Heftes, das bereits im Zeitschriftenhandel erhältlich sein dürfte, liegt bei DM 6,90. Wem die Wartezeit von zwei Monaten auf die nächste Ausgabe zu lange erscheint, der kann sich auf http://www.tomb-raider-comic.de schon zwei Wochen vorher über das nächste Heft informieren.

Info: http://www.tomb-raider-comic.de



Touch me! Lara lässt die Kurven sprechen. Wenn Sie Comics lieben und Ms. Croft zu Ihren persönlichen Lieblingen zählt, sollten Sie zugreifen.

Die andere Hitparade



EINGEDEUTSCHT Man spricht Deutsch, egal ob Sie im sonnigen Süden oder auf Britannia herumirren. Auch der Avatar hat dies eingesehen und brabbelt wie ein deutscher Staatsbürger im Urlaub auf Mallorca.



EINGESTAMPFT Kündigen Sie Ihre Rechtsschutzversicherung. Die Allzwecklösung für Verkehrsprobleme und Nachbarschaftsstreit sind zwölf Meter hohe, bis an die Schrauben bewaffnete Battlemechs. *Metal Fatigue* zeigt, wie's geht.



EINGEFAHREN Der VW-Käfer. Er läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft … und läuft …



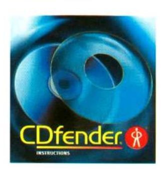
EINTÖNIG Vier genmanipulierte Käferkrieger, die sich mit eingebauten Granatenwerfern und allerlei Feuerwerkskörpern beharken, entsprechen nicht gerade den gängigen Schönheitsidealen. So kommt man sicher nicht auf das Vogue-Cover.



EINGESCHLAFEN Redaktionszyniker Fränkel staunte aufgrund der offensichtlichen Arbeitsverweigerung seiner Grafikkarte. *Satanica* ist so diabolisch wie ein Haufen weißer Tauben bei den Olympischen Spielen.

Optidisk CDfender

CDI-Schutz **Schützen Sie Ihre CDs gegen Kratzer**



CDfender ist ein nützliches Werkzeug, mit dem Sie lieb gewonnene CDs wirksam gegen Kratzer sichern können. Auch ist es damit möglich, leichte Kratzer wieder zu reparieren. CDfender kostet umgerechnet 15 Mark.

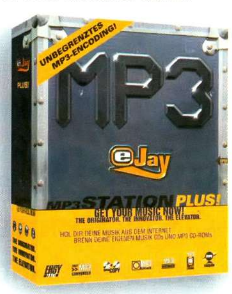
Info: http://www.cdfender.com

eJAY MP3 Station PLUS

MP3-Tool **MP3s encodieren, decodieren und brennen**

Die eJay MP3 Station PLUS ist ein multifunktionales MP3-Programm, mit dem Sie MP3-Dateien herunterladen, archivieren, abspielen, auf CD brennen oder auch Ihre Lieblings-CD in MP3s umwandeln können. MP3 Station PLUS kostet DM 69,95. Eine abgespeckte Variante ohne die Encoder-Funktionen bekommen Sie für DM 49,95.

Info: http://www.ejay.de



Ich mein' ja nur



Der Nintendo-Daumen

Diesen Monat stand es in der Zeitung: Eine Studie besagt, dass über 10% der Kids im Alter zwischen 10 und 17 Jahren mehr als 50 Stunden pro Woche vor dem Bildschirm spielen. „Nintendo-Kinder“ leiden an geschwollenen Fingern mit Blasen und Hornhaut sowie Gelenk-Verformungen. Ärzte nennen dieses Phänomen angeblich „Nintendo-Daumen“. Ich hab's gewusst: Spiele machen nicht nur dumm und brutal, sondern auch krank. Sie sollten sich mal den Unreal-Kopf von Dirk oder den EverQuest-Arm von Alex ansehen. Doch was ist schon ohne Risiko? Ich persönlich finde einen SideWinder-Zeigefinger vom FIFA-Zocken immer noch besser als einen Meniskus-Riss vom echten Fußballspiel. Andererseits sollte man sich bei mehr als 50 Wochenstunden Computerspielen einmal Gedanken über sein Verhältnis zum sozialen Umfeld machen.

Joachim Hesse

Kommt die X-Box?

Microsoft tritt gegen Sony, Sega und Nintendo an

Lange Zeit existierte die Spielkonsole X-Box nur als Gerücht, inzwischen scheint der Microsoft-Vorstand das Projekt genehmigt zu haben. Details zur „Wunderkonsole“ sind jedoch Mangelware, da keine offizielle Stellungnahme von Microsoft vorliegt. Laut des Fachhandelsmagazins MCV wird derzeit von folgenden Daten ausgegangen: Das Betriebssystem basiert auf Windows, PC-Spiele sind aber nicht ohne weiteres kompatibel; der Preis wird an den Verkaufspreis der PlayStation 2 angepasst; die Konsole hat einen Prozessor zwischen 450 und 800 MHz, besitzt 64 MB Arbeitsspeicher plus VRAM, vier bis acht Gigabyte Festplattenspeicher, ein 56K-Modem sowie ein DVD-Laufwerk, mit dem sich auch Filme abspielen lassen. Erscheinen soll das Gerät in USA und Europa im September 2001.



Milia 2000 in Cannes: Während der Messe präsentierte Microsoft sieben DirectX-Demos. Beobachter werten das als erste Attacke gegen Sony & Co.

Anstoss-Entwickler bei EA

Electronic Arts kauft Fachkräfte für die kommenden EA-Sports-Titel

Ab dem 1. April 2000 wird das Entwicklerduo Rolf Langenberg und Gerald Köhler für EA arbeiten. Bekannt wurden die beiden durch Ascarons Fußballmanagement-Serie *Anstoss*. Langenberg und Köhler werden in Deutschland ein neues Entwicklungsstudio für EA aufbauen und die Managerspiele der EA-Sports-Reihe vorantreiben: „Mit Hilfe der FIFA-Engine und der DFB-Lizenz sehen wir dafür hervorragende Perspektiven“, so Köhler.



Anstoss-Konzeptautor Köhler: Auch bei EA soll der Kontakt zu den Spielern nicht abreißen.

Das war 1999

EA lässt die Konkurrenz erneut hinter sich zurück

Wie uns in einer Meldung von Take 2 bekannt wurde, stehen laut Media Control die erfolgreichsten Spielepublisher in Deutschland für das Jahr 1999 fest. Im Bereich Vollpreisspiele landete Electronic Arts mit einem Marktanteil von 22,45% auf Platz 1. Microsoft liegt mit 9,35% auf dem zweiten Platz, danach kommen Eidos mit 8,67% und MicroProse mit 6,62%. Auf Platz 5 steht Take 2 mit 5,49%, dicht gefolgt von Havas Interactive mit 5,35%. Platz 7 belegt Blue Byte, Platz 8 Ubi Soft, Platz 9 GT Interactive, Platz 10 Interplay, Platz 11 Activision, Platz 12 Sunflowers, Platz 13 LucasArts, Platz 14 Infogrames und Platz 15 TopWare.

Kane aus C&C3: Das Strategiespiel trug mit laut Herstellerangaben annähernd 400.000 verkauften Exemplaren maßgeblich zum Erfolg von EA bei.

Außerdem

/// **Electronic Arts** kauft **Dream Works Interactive**, den Hersteller der PlayStation-Titel Medal of Honor und Lost World: Jurassic Park. /// Laut **Activision** kann der Handel ungekürzte englische Spiele direkt über deren Distributor **NBG** beziehen. Allerdings selektiert Activision vor: Für Soldier of Fortune gilt das Angebot nicht. /// Am 7. Und 8. März findet in Monterey in Kalifornien die zweite GAMExecutive-Konferenz (**GAMEX**) statt, bei der sich führende Industrievertreter die Köpfe heiß diskutieren. Info: http://www.gamexecutive.com /// **Eidos Interactive** musste einen Verlust von 11 Millionen englischen Pfund im Zeitraum von neun Monaten hinnehmen. ///



Men in Black: Ganz in Schwarz gehüllt, mimten die Tester Christian B. und Joachim H. (in den Läden zusätzlich mit einem Haargummi verkleidet) ahnungslose Spielekäufer.

In geheimer Mission

Wo kaufen Sie Ihre Spiele? Nach Schätzungen aus der Industrie gehen etwa 70% aller PC-Titel über die Ladentische der großen Kaufhäuser und Elektronik-Ketten – Tendenz steigend. Grund genug für uns, die Beratungsqualität des Verkaufspersonals zu überprüfen.

Mit klaren Zielen und dem – vorgetäuschten – Wissensschatz eines PC-Anfängers waren für Sie Christian Bigge und Joachim Hesse unterwegs. Ausgestattet mit einem versecktem Mikrofon stellten wir den Verkäufern (es waren ausnahmslos männliche Bedienstete anzutreffen) der Nürnberger Spieleabteilungen von Karstadt, Saturn, Pro- und Media Markt einige gezielte Fragen. Außerdem besuchten wir das Fachgeschäft Fun Media. Repräsentativ ist unsere Stippvisite natürlich nicht, spiegelt aber doch recht gut Situationen wider, denen auch Sie bestimmt schon in ähnlicher Form begegnet sind.

ZU GAST IM: PRO MARKT

Donnerstag, 17. Februar 2000, 12 Uhr 30: Unsere erste Station führt uns zu einer Pro-Markt-Filiale. Was wird uns hier erwarten? Am Informationstresen drängeln wir uns gekonnt an einer Dame vorbei und erfahren, dass der schnauzbärtige Herr in der orangen Pro-Markt-Uniform für uns zuständig ist. Nachdem er fertig telefoniert hat, konfrontieren wir ihn mit unseren Wünschen. Das Funkeln in seinen Augen verrät, dass er uns als unwissende Kundschaft akzeptiert hat – die Tarnung scheint zu funktionieren. Um *FIFA 2000* zu zweit spielen zu können, bräuchten wir ein Y-Kabel, das er uns auch gleich zeigt. Alternativen werden unterschlagen. Na, ja, dann lassen wir uns doch gleich mal ein paar richtig gute Spiele empfehlen. Zielsicher führt er uns an den Spitzentiteln wie *Age of Empires 2* vorbei direkt zu *Dracula Resurrection* (Test in dieser Ausgabe): „Da haben wir hier dieses *Dracula*, das hat von den Tests her sehr gut abgeschnitten." So, so. Nachdem er uns dann noch den Klassiker *Tomb Raider 4* empfehlen wollte, sprechen wir ihn gezielt auf das Spiel zu unserer zweitliebsten Fernsehsendung (nach den Teletubbies) an: *Peep!* (billiges Geschicklichkeitsspiel, unsere Wertung: 4%). Lässt er uns diesen Schrott wirklich kaufen? Anscheinend ja, denn laut dem netten Herrn ist das ein frivoles Frage- und Antwortspiel mit zwei Kandidaten, genau wie die Sendung. Zum Glück ist wenigstens sein Formel-1-Tipp mit *F1 2000* im März gar nicht schlecht.

Pro Markt

Präsentation:
Durchschnittliches Angebot, doch wer genug Zeit einplant, um Gewünschtes zu suchen, wird fündig.

Sortiment:
Alle Top-Titel sind vorrätig, zum Teil auch ältere Spiele zum günstigen Preis am Wühltisch. Lösungsbücher befinden sich ebenfalls im Sortiment. Indizierte Titel können nicht beschafft werden.

Beratung:
Nimmt sich Zeit für den Kunden, freundliches Auftreten.

Kompetenz:
Uns standen die Haare zu Berge. Unser Mann hätte ohne Verlust seiner Beratungskompetenz auch in der Lebensmittelabteilung arbeiten können.

Preis:
Durchnittliches Preisniveau, eher teuer.

Titel	Preis
AGE OF EMPIRES 2:	DM 69,99
ANSTOSS 3:	DM 69,99
TOMB RAIDER 4:	DM 79,00
GTA 2:	DM 69,99
FIFA 2000:	DM 69,99

Unter aller Kanone: Mangelhaft



ZU GAST BEI: SATURN

14:00 Uhr Ortszeit. Hilfe, wird das etwa noch schlimmer? Wir fahren zu Saturn in der Nürnberger Innenstadt. Die PC-Spiele finden sich im zweiten Stock. Wir entdecken einen Ständer mit allen wichtigen Spielemagazinen. Die PC Action ist dabei – das gibt Pluspunkte. Im typischen Saturn-Outfit – bordeaux-farbenes Hemd mit schwarzer Weste – widmet sich uns ein fideler End-Zwanziger. Unser Mehrspieler-Problem mit *FIFA 2000* soll flugs mit einer Gamecard gelöst werden. „Haben wir gleich da drüben!" Ob ein Computer-

Neuling so ein Ding wirklich selbst einbauen kann?

Unsere Frage nach Top-Titeln, die nichts mit Sport zu tun haben, wird dagegen sehr ausführlich beantwortet. Da müsse man sich zunächst für ein Genre entscheiden. Eine Aufzählung sämtlicher Programmsparten folgt prompt. Wir bohren weiter und wollen ein paar Strategiespiele begutachten. Sekunden später werden wir vor ein Regal geführt und die Vorteile von *Populous 3* (nur DM 19,90,-), *Age of Empires 2, Anno 1602, Die Siedler 3, Die Völker* und *Panzer General 4* prasseln auf uns nieder. Puh, das war ausführlich – sehr gut! Auch die *Peep!*-Klippe wird souverän umschifft: „Ehrlich, das taugt nichts, wie so viele Fernsehumsetzungen ist das Programm simpel aufgemacht, kein Spielwitz!" Genau, denken wir uns, und atmen innerlich erleichtert auf. Dieser Mann hat Ahnung von Spielen.

Sogar *Quake 3 Arena* können wir hier kaufen, obwohl es logischerweise nirgends zu entdecken ist. „Das verkaufen wir nur gegen Vorlage eines Personalausweises an erwachsene Kunden. Wissen Sie, was indizierte Spiele sind?" Wissen wir, danke! Mit kleinen Abzügen in der B-Note müssen wir unseren insgesamt fitten Verkäufer doch noch strafen. Zwar erklärte uns dieser auf unsere Nachfrage hin bereitwillig den Unterschied zwischen Arcade-Rennspielen und Simulationen, die Titel der nächsten Formel-1-Generation konnte er aber nicht nennen. „Ähh, da kommt was von Electronic Arts im März." Genau, *F1 2000* nämlich, und im Sommer hoffen wir auf *Grand Prix 3*, oder?

Saturn

Präsentation:
Zwei doppelseitige Regalwände sowie ein Stand für Budgetsoftware sind Durchschnitt, keine eigenständige Abteilung für PC-Spiele.

Sortiment:
Alle Top-Titel sind vorrätig, zum Teil auch ältere Spiele zum günstigen Preis, Spiele-Hardware gibt's gleich nebenan. Indizierte Spiele gibt's auf Anfrage.

Beratung:
Trotz Störung durch einen Kollegen („Können Sie mal eben ?") nahm man sich Zeit für uns, der Umgangston war freundlich.

Kompetenz:
Unser Verkäufer entpuppte sich als Spielekenner mit seltenen Wissenslücken, insgesamt fühlten wir uns hier gut aufgehoben.

Preis:
Das Preisniveau liegt im besseren Durchschnitt:

AGE OF EMPIRES 2:	DM 69,99
ANSTOSS 3:	DM 66,00
TOMB RAIDER 4:	DM 66,00
GTA 2:	DM 69,99
FIFA 2000:	DM 69,99

Hier werden Sie geholfen: Gut



ZU GAST BEI: KARSTADT

15:15 Uhr Ortszeit. Wir kämpfen uns über Rolltreppen in den dritten Stock. Wo ist nur die Ecke mit Computerspielen? Wir vertrauen einer gut aussehenden Verkäuferin in der Teddybären-Abteilung und landen bei PlayStation-Produkten. Okay, dann eben auf eigene Faust. Auf der anderen Seite des Stockwerks werden wir fündig. Jetzt noch schnell den Anzugträger am Monitor stören, der gerade unauffällig in der Nase bohrt: „Kennen Sie sich mit Computerspielen aus?" Er schickt uns zu seinem Kollegen im geschmackvollen Blumenhemd. *„FIFA 2000* lässt sich zu zweit mit Tastatur und Joystick spielen." Warum sind wir da nur nicht selbst draufgekommen? „Aber es gibt da auch noch so ein Gamepad von Microsoft, aber da weiß ich nicht, ob Ihr Computer das erkennt". Wir natürlich auch nicht, weshalb wir das Thema auf andere Spiele lenken. Hier scheint er doch ein wenig besser bewandert zu sein und erklärt uns den Spielablauf von *Die Siedler 3* und *Age of Empires 2.* Auch *Tomb Raider 4* soll wieder in unserem Warenkorb landen. Von *Peep!* hat er noch nie gehört, weiß aber, dass das „bestimmt was mit Verona Feldbusch" zu tun hat. Die aktuelle Moderatorin Naddel würde sich in Ihrem Selbstbräunungs-Ganzkörper-Cremebad umdrehen, wenn Sie das wüsste. Bestellen kann er den Dreck

zum Glück nicht. Zum Thema Formel 1 drückt er uns sofort *Formel 1 99* in die Hand, muss dann aber zugeben, dass die neuen Saisondaten wohl erst in späteren Spielen zu finden sind: *Grand Prix 3* kommt im März. Schön wär's. Da passt es ins Bild, dass wir Fotos nur mit Genehmigung der Geschäftsleitung machen durften, die uns sogleich auch einen stinkfreundlichen Berater zur Seite stellte. Tja, zu spät!

Karstadt

Präsentation:
Etwas chaotisch sortiert und leicht beengt. Die Regale könnten besser geordnet sein und vertragen mehr Platz.

Sortiment:
Mittelprächtig bis gut. Sie finden alle Top-Titel und auch der Budgetbereich ist gut bestückt.

Beratung:
Freundlicher Verkäufer, der sich die Zeit nimmt, sich um Sie zu kümmern.

Kompetenz:
Im Strategiesektor sammelt der Verkäufer Punkte, ansonsten werden Ihnen viele Halbwahrheiten untergejubelt: Mäßig.

Preis:
Das Preisniveau liegt deutlich im grünen Bereich.

Spiel	Preis
AGE OF EMPIRES 2:	DM 79,00
ANSTOSS 3:	DM 89,00
TOMB RAIDER 4:	DM 89,00
GTA 2:	DM 79,00
FIFA 2000:	DM 79,90

Nur knapper Durchschnitt: Befriedigend



ZU GAST IM: MEDIA MARKT

16 Uhr Ortszeit. Wir besichtigen den Media Markt. Das umfassende Angebot überrascht uns positiv. Da steht auch schon der erste Mitarbeiter. Wir warten diesmal artig, bis er einer Kundin eine Grafikkarte empfohlen hat, nur um festzustellen, dass er leider von Computerspielen keine Ahnung hat. Er verspricht aber, sofort einen fachkundigen Kollegen vorbeizuschicken. Wenn wir an dieser Stelle „sofort" mit etwa zehn Minuten definieren, klappt das auch hervorragend. Nur noch einmal nachgefragt und ein paar Mal durch die Regalreihen geschlendert, dann steht der richtige Verkäufer bereit: Der junge Mann ist Anfang 20 und rebelliert im Stillen mit einer blauen Jeans gegen die rot-schwarzen Media-Markt-Mannschaftsuniformen. Wir merken sofort, dass der Mann Spaß an seinem Job hat. Unser *FIFA*-Problem würde er mit einem Sidewinder-Gamepad oder einem Y-Kabel lösen. Nicht schlecht. Desweiteren erklärt er uns kurz das Spielgeschehen in *Anstoss 3, Age of Empires 2, Planescape Torment* und *Half-Life* (deutsch natürlich). Unserer Formel-1-Fangfrage nimmt er mit den richtigen Antworten *F1 2000* und *Grand Prix 3* den Wind aus den Segeln und die Frage nach *Quake 3 Arena* kontert er geschickt mit einem „Das verkaufen wir leider nicht mehr, allerdings kann ich Ihnen *Unreal Tournament* empfehlen". Respekt! Das wäre eine glatte Eins bei jedem Verkäufertraining. Kleiner Wermutstropfen: Von dem riesigen *Peep!*-Stapel rät er uns nicht eindeutig ab: „Für Fans der Fernsehserie ist das bestimmt okay."

Media Markt

Präsentation:
Hier wurde dem Bereich Computerspiele genügend Platz eingeräumt. Richtig sortiert sind die Auslagen allerdings nicht und Probespielen ist auch nicht möglich.

Sortiment:
Sehr gut bestückt, neben allen aktuellen und vielen älteren Titeln finden Sie auch günstige Budgetangebote und Lösungsbücher. Leider keine indizierten Spiele oder Importe.

Beratung:
Hier nimmt man sich Zeit für Fragen. Voraussetzung: Sie erwischen einen Verkäufer.

Kompetenz:
Selbst spielen (oder PC Action lesen) macht sich bezahlt: Der Verkäufer wusste, wovon er sprach.

Preis:
Preislich eindeutig das beste Angebot.

Spiel	Preis
AGE OF EMPIRES 2:	DM 79,00
ANSTOSS 3:	DM 66,00
TOMB RAIDER 4:	DM 79,00
GTA 2:	DM 59,00
FIFA 2000:	DM 69,90

Gut, aber ohne Auto nur schwer erreichbar



ZU GAST BEI: FUN MEDIA

Kurz nach 17 Uhr, es wird bereits dunkel. Unsere letzte Station führt uns an den westlichen Rand der Nürnberger Innenstadt. Der Spiele-Fachhandel Fun Media residiert in einer Einkaufspassage neben einem Comic- und einem Rollenspielladen. Hier hat zusammengefunden, was zusammengehören wollte. Im Laden fällt unser Blick zunächst auf eine Wand mit Importspielen. Es gibt Sie also doch noch! Jedes Spiel protzt mit reichlich Regalplatz, fast wie die Diamantencolliers im Schmuckladen – das rührt das Spielerherz. Hinter dem Tresen und einem Zeitungsständer, aus der die neueste PC Action hervorlugt, entdecken wir unser letztes Opfer für heute. Der Dreitagebart im legeren Freizeit-Sweater führt gerade ein Kundengespräch. Wir warten und grinsen innerlich, als wir seine Dossiers über Arcadeklassiker wie *Scramble* oder *Phoenix* vernehmen.

Nachdem wir nach etwa siebenminütiger Wartezeit an der Reihe sind, werden auch wir wie der sprichwörtliche König Kunde behandelt. Herzlichen Glückwunsch, nur bei Fun Media erläuterte man uns alle vier relevanten Lösungen für eine *FIFA*-Mehrspielerkonfiguration: Y-Kabel, USB-Anschluss, das koppelbare Microsoft Sidewinder-Gamepad und auch der Alpha-Twin wurden erwähnt, die meisten Geräte hätten wir hier auch kaufen können. Auch bei den anderen Fragen sind die Antworten umfassend. Beispiel Strategiespiele: „Weißt du, was Echtzeit oder Runde ist?" „Ähhh, ja..." „Willst du lieber Echtzeit oder Runde?" „Ähhh, Echtzeit..." „Genau, spannender, was?" Näher gebracht und erklärt wird uns mit *Homeworld, Age of Empires 2, Anno 1602, Die Siedler 3* und *Command & Conquer 3* die komplette Genreelite. „Aber *C&C 3* ist doch diesmal nicht so überragend, oder?" „Nee, stimmt, wenn du auf 3D stehst, solltest du dir mal *Earth 2150* anschauen." „Ist *Peep!* eigentlich gut, da machen die jetzt Fernsehwerbung." „Oh Gott nein, das ist ganz schlecht, eigentlich gar kein Spiel, das haben wir auch gar nicht." Bei Formel 1 offenbart sich dennoch eine Lücke. Im Computer findet sich nur *F1 2000*: „Das dauert aber noch", meint unser Berater etwas lapidar. Die Frage nach *Quake 3 Arena* stimmt uns wieder freundlich, denn wir werden in den separaten Raum hinter dem Schild „Zutritt erst ab 18 Jahren entführt". Hier dürfen wir nach Herzenslust indizierte Schätze bergen, teilweise sogar als limitierte Editionen. Okay Fun Media, ihr habt gewonnen! Wir geben uns zu erkennen und erfahren, dass es sich bei den Importspielen ausschließlich um die erlaubten EG-Importe handelt.

Christian Bigge, Joachim Hesse

Fun Media

Präsentation:
Mehrere Regalwände nach Genres geordnet, Extra-Regal für Importspiele, Extra-Raum für indizierte Spielesoftware, Testrechner laden mit vorinstallierten Spielen zum Probespielen ein.

Sortiment:
Alle Top-Titel der letzten vier Monate sind vorrätig, ältere Titel eher Mangelware, typische Spiele-Hardware wird ebenso angeboten wie Gimmicks (Figuren, Poster, usw.).

Beratung:
Hier wird sich für jeden Kunden Zeit genommen, gelegentliche Wartezeiten müssen eventuell in Kauf genommen werden.

Kompetenz:
Obwohl sich unser Verkäufer im Nachhinein als Aushilfe entpuppte, kannte er sich bei Spielen gut aus – die insgesamt fundierteste Beratung.

Preis:
Service kostet, die Preise sind akzeptabel, aber insgesamt die teuersten aller Shops.

AGE OF EMPIRES 2:	DM 69,90
ANSTOSS 3:	DM 69,90
TOMB RAIDER 4:	DM 69,90
GTA 2:	DM 69,90
FIFA 2000:	DM 69,90

Service hat seinen Preis: Sehr gut!



Kommentar

Entwarnung! Ganz so fürchterlich, wie vielfach von den Medien dargestellt, ist die bundesdeutsche Einkaufswelt wohl doch nicht. Mut machte uns vor allem, dass wir in allen Geschäften freundlich bedient und keinesfalls abgekanzelt wurden. Erwartungsgemäß stellten wir bei der Beratungsqualität der Verkäufer zum Teil eklatante Unterschiede fest. Unser Tipp: Bitten Sie vor größeren Einkäufen im Bekanntenkreis um kompetente Begleitung, vor dem Spielekauf sollten Sie sowieso zuvor die PC Action lesen ...



Das Huhn, das goldene Eier legt



Wird von ganz Deutschland gejagt: Das possierliche Moorhuhn.

Hunderttausende von Menschen haben bereits Millionen Moorhühner im Blutrausch brutal abgemurkst. Doch alle Mühen waren umsonst. Die Viecher sind nicht totzukriegen. Bald beehren sie uns in einem zweiten Teil des Spiels, auf Musik-CDs und eventuell in einem Trickfilm.

Zunächst wollen wir uns für den reißerischen Einleitungssatz entschuldigen. Der fungierte nur als billiger Schlüsselreiz für die bekanntlich verrohten Computerspieler. Man muss bei dem berühmten Moorhuhn-Spiel natürlich keinen der süßen Piepmätze töten. In Wirklichkeit, stellte der Hersteller unlängst klar, handele es sich um perfekt ausgebildete Stunt-Vögel, die nur so tun, als würden sie abnibbeln. Obwohl – verstehen können wir die von Tierschützern geäußerten Bedenken. Die Sumpfgeier im Spiel, die der Gattung Lagopos scoticus (schottisches Moorschneehuhn) angehören, sinken derart realistisch darnieder und sehen so lebensecht aus (vgl. Screenshot), da kann ein ungeschultes Auge schon mal die virtuelle Welt mit der Realität verwechseln.

Volkskrankheit?

Die Bundesbürger sind der Jagdsucht verfallen. Gar von einer Volkskrankheit (Rückenschmerzen, brennende Augen, Gelenksteife, Albträume) spricht die einschlägige Regenbogenpresse unter Berufung auf einen Arzt. Ganz zu schweigen von den wirtschaftlichen Einbußen, die entstehen, weil Büroangestellte während der Arbeitszeit heimlich zocken. Die Moorhuhn-Jagd ist

Und die Praxis?

„Die Spiel-Entwickler haben keine Ahnung", urteilte unlängst der Landesjagdverband Baden-Württemberg. Kein Weidmann würde so stümperhaft jagen. Denn das echte schottische Moorhuhn sei scheu, ein sehr flinker Flieger und unscheinbar braun – kein solch „bunter Gockel".



Diese nordamerikanische Moorhuhn-Gattung ist enorm selten. In freier Wildbahn leben nur noch 50 Exemplare.

Im Vergleich

Wussten Sie schon, dass das Moorhuhn ein Sexprotz ist? Mit seiner Lendenkraft – sofern man das bei einem Vogel so nennen kann – steht das Federvieh ganz weit oben in der Liebesrangliste des Tierreichs.



Wanderratte	Bis 500 mal/6 Stunden
Moorhuhn	100 mal/12 Stunden
Schimpanse	60 mal/Tag
Schafbock	50 mal/Tag
Zobel	30 mal/18 Stunden
Löwe	30 bis 35 mal/Tag
Stier	An die 30 mal/Tag
PCA-Redakteur	0,33 mal/Tag*

* Bundesdeutscher Durchschnitt



Moorhuhn in Rotweinsoße
(für 4 bis 6 Personen)

2 Moorhühner, geviertelt oder filetiert
2 Esslöffel Butter
2 mittelgroße Zwiebeln, in Scheiben geschnitten
2 gehackte Knoblauchzehen
1 Esslöffel zerriebene Rosmarinblätter
½ Tasse Hühnerbrühe
1 Tasse Rotwein
Stärkemehl
Salz und Pfeffer

Butter in Auflaufform schmelzen. Zwiebeln, Knoblauch und Moorhuhn-Stücke hineingeben und anbraten. Hühnerbrühe, Rosmarin und Wein zugeben. Abdecken und bei 190 Grad ca. 45 bis 60 Minuten im Ofen braten. Moorhuhn gelegentlich in Flüssigkeit wenden. Fleisch sollte dunkelrosa werden. Moorhuhn entfernen. Flüssigkeit mit Stärkemehl eindicken. Mit Salz und Pfeffer abschmecken. Moorhuhn samt Soße und Butternudeln servieren.



Falls Sie zufällig mal ein echtes totes Moorhuhn bei der Hand haben, können Sie es dank PC Action lecker zubereiten.

Anmerkung: *Dies soll keine Anleitung zum Töten des lustigen Moorhuhns sein! Das Rezept ist nur dafür gedacht, falls Ihnen zum Beispiel mal ein solches Tier vors Auto läuft oder so.*

Auf der Cover-CD

Moorhuhn-Jagd
Macht es wirklich süchtig? Testen Sie selbst – wir haben das Spiel für Sie auf die CD gepackt.
mh.exe

simpel, sieht putzig aus und ist dank der klassischen Punktanzeige für Gelegenheitsspieler nahezu ideal. Spiele-Entwickler Phenomedia, der nach wie vor am Rollenspiel *Gothic* schraubt, reibt sich unterdessen die Hände. „Die Republik ist verrückt geworden", sagt Marketing-Direktor Tom Putzki. Fast täglich muss er sich um Fernsehteams und Radiosender kümmern, die das Büro in Bochum belagern. Phenomedia hatte das Moorhuhn-Spiel als Werbegag für die Whisky-Brenner von Johnnie Walker ausgebrütet und bereits Ende 1998 kostenlos ins Internet gestellt. Damals krähte noch kein Hahn danach. Erst im Herbst 1999 begann das Huhn, unerwartet goldene Eier zu legen. Zwischen Anfang Januar und Ende Februar dieses Jahres vervierfachte sich der Wert der Phenomedia-Aktie.

Neuer Bundesadler?

Eine weitere Vermarktung des Moorhuhns ist die logische Folge. Putzki: „Es laufen Gespräche in alle Richtungen, auch für einen Trickfilm." Der zweite Teil des Spiels erscheint in wenigen Wochen. Er wird neue Grafiken, eine Online-Highscoreanbindung, eine Boss-Taste und laut Programmierer Frank Ziemlinski mehr versteckte Extras und Munition mit besserer Reichweite geben – für schlechtere Schützen. Über neue Waffen werde nachgedacht, orakelt Putzki. Fernlenkraketen oder Flammenwerfer gehören jedenfalls nicht dazu. Mit der Lizenzvergabe an einen der führenden Musikfachverlage in Deutschland, die Berlin Musik GmbH (BMG), erwarten uns Singles, Alben und Compilations, bei denen das Moorhuhn ähnlich wie der Affe Ronny (der mit der Pop Show) nationale und internationale Stars präsentiert. Dazu gibt es ein umfangreiches Marketingpaket, unter anderem mit Videoclips und TV-Spots. Auch Plüschfiguren und andere Merchandise-Artikel sind ein Thema. Was kommt danach? Müssen neue Fünfmarkstücke geprägt werden, die auf der Rückseite unseren neuen Bundesadler zeigen?

Harald Fränkel



Zwei große Moorhühner direkt nebeneinander! Hier winken zwei Mal 25 Punkte.





Triumph einer Starcraft-Spielerin: Die Siegerin des Frauenturniers nimmt ihren Preis entgegen, einen Scheck über 3.000.000 WON (ca. DM 5.300,-).

IM LAND DER PROF

André Fleischmann hat in der Starcraft-Szene als [Def]Kosh einen sehr bekannten Namen. Erst vor wenigen Monaten ging er aus dem Finale der zweiten Saison der Professional Gamers League als Sieger hervor. In Korea konnte er nun selbst erfahren, wie es ist, mit Starcraft ums ganz große Geld zu spielen ...

In Korea hat das so genannte „Online-Gaming" schon ganz andere Ausmaße angenommen als hier bei uns in Deutschland. Man wird beispielsweise kaum einen Koreaner finden, dem *Starcraft* nichts sagt. So saß auf meinem Hinflug neben mir ein netter älterer Herr, der mich fragte, warum ich nach Korea fliege. Ich erzählte ihm, dass ich an einem Computerspiel-Turnier teilnehme und er wusste sofort, dass es sich um *Starcraft* handelt – in Deutschland wäre so etwas sicherlich kaum vorstellbar.

[Def]Koshs Korea-Tagebuch

20.01.2000
Ich bin um 22.00 Uhr (deutscher Zeit GMT +1) mit Korea Airlines nach Seoul, Korea abgeflogen.

21.01.2000
Ich kam um 17.00 Uhr Ortszeit in Korea an und wurde zusammen mit Storm~[SDT] von zwei KBK-Mitarbeitern abgeholt und in ein 4-Sterne-Hotel verfrachtet. Ein paar Minuten später traf Mr. Gwak, der Hauptbetreuer der ausländischen Turnierteilnehmer, ein und regelte die Angelegenheiten im Hotel. Nach dem Abendessen in einem sehr ursprünglichen koreanischen Restaurant waren wir kurz in einem der vielen Netzwerk-Cafés (ca. 7.000 allein in Seoul), um eine Partie spielen. So gegen Mitternacht kam ich dann ins Bett, tat wegen des Jetlags jedoch die ganze Nacht kaum ein Auge zu.

22.02.2000
Wir gingen erneut in ein Netzwerk-Café, um die neue Karte zu üben. Dann stießen auch noch die für drei Monate nach Korea eingeladenen „Starcraft-Stars" X'Ds~Grrrr..., Pillars und Maynard hinzu. Wir spielten fünf Stunden *Starcraft* ohne Pause.

23.02.2000
Früh am Morgen wurden wir zum Turnier gebracht, welches in einem gigantischen Hotel stattfand. Wir bekamen VIP-Pässe, die wir auch nötig hatten, denn es herrschte ein unvorstellbarer Andrang. Der Event an sich war extrem gut organisiert und von Fernsehteams bis zu einer Art koreanischer Britney Spears war alles vertreten. Immerhin so an die hundert Rechner standen für das Turnier bereit. Als ich schließlich meinen Gegner gefunden hatte, stürzte sein Rechner zwei Mal ab, bevor er mich unglücklicherweise im dritten Spiel besiegte und ich damit leider schon in der ersten Runde ausschied. Auch meine ausländischen Mitspieler schafften es nicht über die vierte Runde hinaus. Es ist kaum zu glauben, mit welcher Leichtigkeit ein Koreaner den vielleicht „besten Spieler der Welt", X'Ds~Grrrr..., in einem Zerg vs. Zerg besiegte. Wieso Grrrr freiwillig Zerg vs. Zerg spielte, kann ich nicht nachvollziehen, da die Koreaner absolute Profis auf diesem Gebiet sind.
Zwischen 16 und 17 Uhr hatten wir Gelegenheit, mit einer Mitarbeiterin von Blizzard über *Starcraft* und neue Projekte zu sprechen. Dabei erfuhren wir, dass Blizzard an einem geheimen Projekt arbeitet, welches definitiv nicht *Starcraft 2* ist, aber ein Echtzeitstrategie-Spiel werden soll. Im Anschluss an das sehr interessante Gespräch schauten wir uns die spannenden Finalspiele an. Nach der Siegerehrung ging es zurück ins Hotel, und wir hatten noch bis 2 Uhr nachts unseren Spaß.

24.02.2000
Ich bin aufgestanden, habe mein Zeug zusammengepackt und mich von den anderen Spielern verabschiedet. Mit dem Taxi zum Flughafen und wieder zurück nach Deutschland.

Das Turnier wurde begleitet von einer Reihe effektvoller Show-Einlagen.

Ein unbeschreibliches Gedränge herrschte in dem Raum, in dem das Starcraft-Turnier ausgetragen wurde.

Links tillerman, daneben [BG]Mr.X, TF-Geno, TheGirl, TF-Jolly, TF-Kevin. In der Mitte: X'Ds~Grrrr. Unten v. l.: Storm~[SDT], Pillars[Lobotomy], ein KBK-Betreuer, Thor und Maynard

Warten auf das große Turnier: [Def]Kosh (links) und [BG]Mr.X

...SPIELER

Starcraft als Sportart

Nicht selten gibt es in Korea bei größeren Online- oder LAN-Turnieren sehr hohe Geldbeträge zu gewinnen. Mit diesem einschneidenden Unterschied zu Deutschland hat sich allerdings auch die dortige Einstellung zu diversen Online-Games entscheidend verändert und ist mit der hiesigen nicht mehr zu vergleichen. Was hier zu Lande mehr oder weniger nur als Hobby nebenbei betrieben wird, ist in Korea für viele eine sehr ernst zu nehmende „Sportart". Dies führt sogar so weit, dass bei vielen Spielen nach vorher bis ins Detail ausgetüftelten Strategien gehandelt wird, um größtmögliche Erfolge zu erzielen.

Im Lauf der Zeit haben sich sogenannte *Starcraft*-Teams gebildet, die speziell angefertigte teure Jacken als Erkennungszeichen tragen. Koreaner spielen *Starcraft* meistens in einem ihrer vielen Netzwerk-Cafés („Gaming-Rooms"). Manche Spieler werden für mehrere Monate eingeladen, reisen im ganzen Land umher und nehmen an Turnieren teil, geben Interviews und haben Werbeauftritte.

Keine Chance für Cheater

Regelmäßige Turniere finden im ganzen Land verteilt statt, wobei Preisgelder zwischen DM 5.000,- und 20.000,- durchaus normal sind – teilweise sind diese sogar noch höher. Die Turniere spalten sich dabei etwa zu gleichen Teilen in 1-vs.-1- und 3-vs.-3-Turniere auf. 2-vs-2-Turniere werden kaum ausgefochten, da sich die Spielart kaum von der des 1 vs. 1 unterscheidet.

Bei derart immensen Preisgeldern und Gewinnen sind leider aber auch viele Spieler bereit, unfaire Wege zu gehen, weshalb große Turniere bis jetzt nur im LAN ausgetragen werden, da über das Internet die Gefahr des Cheatens zu groß ist. Dies hat leider auch den Ausschluss weit entfernter Länder – wie Deutschland – zur Folge.

Der Status eines in Korea lebenden Weltklasse-Online-Game-Spielers ist mit dem eines bekannten Profi-Sportlers in Deutschland zu vergleichen. Wenn in Korea schon *Starcraft*-Spiele live im Fernsehen übertragen werden und einzelne Spieler bereits von ihren *Starcraft*-Fähigkeiten leben, kann man sich gut vorstellen, dass bald eine Vielzahl von „Profi-Spielern" ihren Lebensunterhalt mit *Starcraft* oder anderen populären multiplayerfähigen Spielen verdienen wird.

André Fleischmann/ Herbert Aichinger



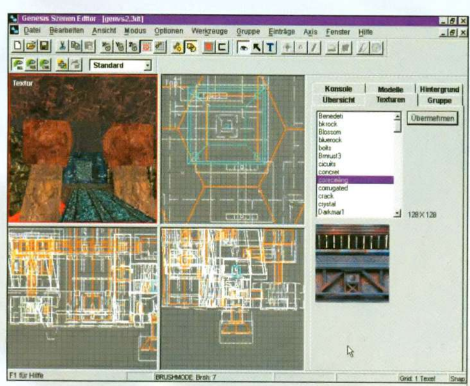
Die Spieler wurden von dem interessant aussehenden jungen Herrn in der gelben Hose interviewt.

Selbst ist der Mann

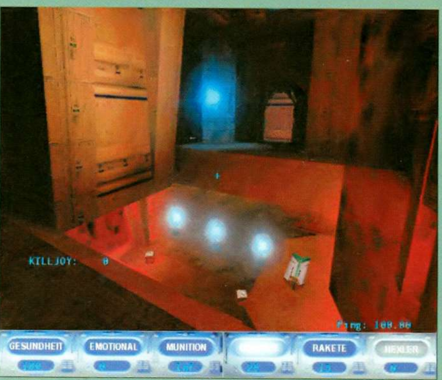
Wer hat noch nicht davon geträumt, ein eigenes Spiel zu programmieren, statt nur die Produkte anderer zu genießen? Die Ideen vieler potenzieller Designer versumpfen allerdings oft bereits im Dachstübchen. Ihre etwa auch? Dann könnte sich dieser Zustand jetzt ändern.

Das Programming Starter Kit in seiner vollen Pracht: ein „echtes" Buch, 3 CDs und Beipackzettel.

Bestimmt kennen Sie das: Sie haben ein Spiel gekauft, installieren das gute Stück auf Ihrer Festplatte, spielen ein paar Stunden und stellen fest, dass die Programmierer geschludert haben. Der Zombie-Gegner reagiert wirklich, als hätte sein Hirn jahrelang eine Wurmfamilie ernährt, die Tussi mit den zwei Pistolen zielt einfach dauernd daneben und die Rätsel in dem neuesten Adventure-Meilenstein würde selbst Mr. Spock nicht lösen können. Verfallen Sie nicht in eine tiefe Depression,



Der Editor für die 3D-Welten: Jedes Detail liegt in Ihren Händen. Meistens arbeiten Sie jedoch mit schlichten Textkommandos.



Viele Stunden Arbeit liegen hinter Ihnen: So könnte ein Level aussehen, wenn Sie sich anstrengen und nicht aufgeben.

verfluchen Sie keine Entwickler und bombardieren Sie keine Hotlines mehr mit Ihren Patch-Wünschen – nehmen Sie die Sache einfach selbst in die Hand! Erstellen Sie Ihr eigenes Spiel, schnüren Sie alle Ihre Ideen zu einem Paket und werden Sie vom Spielekonsumenten zum angesehenen Stardesigner, der Millionen scheffelt. Sie sagen, das ginge nicht, weil Sie von Tuten und Technik keine Ahnung haben? Doch, es geht. Und zwar mit dem Programming Starter Kit 3.0 von Macmillan Software. Hier werden Sie an die Kunst des Programmierens herangeführt.

„Professionelle Programmierhilfe zum unschlagbaren Preis. Zeit und Geduld sollten Sie allerdings mitbringen."

Kein Meister fällt vom Himmel

Alle Programme, die Sie zum Loslegen brauchen, sind auf drei CDs in dem Paket bereits enthalten: Microsofts Programmiersprache Visual C++ 6.0, die 3D-Tools DirectX 6.0 SDK und Genesis 3D SDK sowie eine digitale Bücherei zu Visual C++ und DirectX. Zusätzlich dazu finden Sie als „echtes" Buch den über 430 Seiten starken Wälzer „Game Design – Die Geheimnisse der Profis". Hier können Sie sich von Ratschlägen echter Designergrößen wie Al Lowe (*Leisure Suit Larry*), David Perry (*Messiah*) oder John Romero (*Daikatana*) inspirieren lassen. Die Werkzeuge wären also beisammen, doch haben Sie auch die Muße, sich in die mühsame Materie hineinzuknien? Diese Frage können Sie nur selbst beantworten. Trotz aller Hilfsmittel können Sie natürlich kein Spiel zwischen Frühstück und Mittagspause aus dem Boden stampfen. Ohne Einsatzwillen, Lernbereitschaft und PC-Grundkenntnisse werden Sie trotz der Hilfestellung dieses Programms keinen künftigen Hit entwickeln können. Doch eines ist sicher: Alles, was Sie selbst geschaffen haben, macht später zumindest Ihnen einen Heidenspaß. Wer weiß, vielleicht steckt ja auch in Ihnen ein kleiner Peter Molyneux?

Joachim Hesse

Was sagt der Fachmann?

Mirko König studiert Informatik an der Fachhochschule Darmstadt und hat sich für uns ein paar Tage mit dem Game Programming Starter Kit beschäftigt:



„Das Kit liefert eine gute Entwicklungsumgebung zum kleinen Preis. So günstig kommt man beim Einzelkauf nicht davon. Das beiliegende Buch „Game Design" liefert aufschlussreiche Tipps, wie man an ein Spiel herangehen sollte beziehungsweise was es dabei zu bedenken gibt. Die guten, aber leider nur digitalen Programmier-Bücher durchzuackern, kostet viel Zeit, ein Spiel hat man danach immer noch nicht zusammen. Absolute Anfänger werden mit dem 3D-Tool vermutlich überfordert sein und sollten sich zunächst besser auf einfachere 2D-Spiele wie etwa *Space Invader*-Klons stürzen. Hier fehlen zum Teil Hinweise auf wirklich hilfreiche, programmiertechnische Tricks. Wie bewege ich denn nun die Figuren ruckelfrei, erstelle ein Punktesystem am besten oder koordiniere die Programmteile? Die Infos hierzu sind vorhanden, aber mitunter etwas mühsam zu finden, Grafikprogrammierung kommt eindeutig zu kurz. Ein paar mehr Programmbeispiele hätten dem Paket gut getan. Nichtsdestotrotz ist es eine gute Basis für den Einstieg in die Welt der Programmierer und Gamedesigner."

Info: http://stud.fbi.fh-darmstadt.de/~koenig/

Game Programming Starter Kit

Mindestens:	PII 200, 32 MB RAM, Windows 95/98 (um alle Komponenten der Anwendung nutzen zu können)
Hersteller:	Macmillan Software/Media Gold
Veröffentlichung:	Bereits erhältlich
Internet:	http://www.gamepsk.de
Preis:	ca. DM 80,-


PC
CD
www.take2.de
erhältlich bei
real
riesig einkaufen

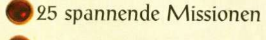
TZAR

Die Schlacht um die Krone

Das Königreich Keanor braucht einen Helden: Marodierende Truppen durchstreifen das einst friedliche Land voller Magie und Mythen. Die verängstigten Bewohner verlassen das Königreich. Der Palast liegt in Schutt und Asche, die Königsgarde versteckt sich feige. Keiner stellt sich der Gefahr.

Keiner? Doch: Der verlorene Königssohn. Übernehmen Sie dessen Rolle und holen Sie sich die Krone zurück!

Führen Sie eins von drei Völkern zum Sieg: Asiaten, Europäer oder Araber.



- 25 spannende Missionen
- Veränderliche Wetterverhältnisse wie Schnee, Regen und Stürme machen den Truppen zu schaffen
- Faszinierende Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel
- Truppen werden durch Kampferfahrung immer schlagkräftiger
- Bis zu 8 Spieler gleichzeitig im LAN oder Internet
- Liebevoll detaillierte Landschaften und Einheiten
- Leistungsfähiger Karteneditor für eigene Szenarien (inkl. Scriptsprache für eigene Ereignisse!)











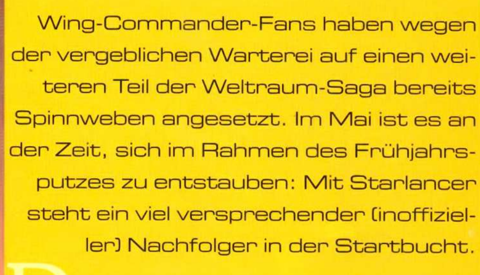






Fakten

- Interaktives Mutterschiff
- Viele Nichtspielercharaktere
- Mehr als zwölf steuerbare Schiffe
- 20 Waffentypen
- Story im Mehrspielermodus
- Rund 30 Missionen
- Jäger-Duelle in Trägerschiffen
- 25 Minuten Zwischensequenzen
- 6.000 Sprachsamples
- 40 Minuten Musik



Attacke! US-amerikanische Patriot-Jäger starten vom Träger ANS Mitchell in die Schlacht.

Wing-Commander-Fans haben wegen der vergeblichen Warterei auf einen weiteren Teil der Weltraum-Saga bereits Spinnweben angesetzt. Im Mai ist es an der Zeit, sich im Rahmen des Frühjahrsputzes zu entstauben: Mit Starlancer steht ein viel versprechender (inoffizieller) Nachfolger in der Startbucht.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT



Die Kult-Designer Erin und Chris Roberts (*Privateer, Wing Commander*) wollen mit *Starlancer* an alte Spielspaßzeiten anknüpfen und einen grafisch opulenten Weltraum-Shooter mit Hollywood-Atmosphäre auf den Monitor zaubern. Nachdem der *Wing Commander*-Film nur etwas über das Niveau einer Volksschul-Theateraufführung von Biene Maja hinauskam, besinnt sich Chris Roberts glücklicherweise auf seine Wurzeln. „Ich glaub', ich bin im Kino", soll der PC-Besitzer bei *Starlancer* endlich wieder verzückt ausrufen dürfen. Und doch ist vieles anders: Das neue Projekt entsteht nicht bei Origin. Vielmehr hat das prominente Brüder-Paar seit einigen Jahren eine eigene Firma namens Digital Anvil. *Starlancer* handelt auch nicht vom ewig währenden Kampf der Menschheit gegen böse Außerirdische. Die Hintergrundgeschichte ist in relativ naher Zukunft angesiedelt und spielt in unserem Sonnensystem! Es existieren zwei Machtblöcke: Aus ehemaligen Mitgliedsstaaten der NATO entwickelte sich die so genannte Allianz. Die Koalition dagegen kam durch ein Bündnis zwischen Russland, China und anderen östlichen Ländern der Erde zustande. Das Szenario erinnert unweigerlich an die Konflikte des 20. Jahrhunderts und die Schiffe optisch an Flugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg. Dem gegenüber steht die futuristische Technologie – Erin und Chris Roberts schicken den Spieler also gewissermaßen zurück in die Zukunft …

Aliens go home!

Die Menschheit braucht keine Außerirdischen. Die Geschichte hat immer wieder gezeigt, dass sich Homo Sapiens durchaus selbst helfen kann; zumindest, wenn es darum geht, sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Bei *Starlancer* ist das nicht anders: Die Allianz hat die meisten Planeten des Sonnensystems besiedelt. Diesem Expansionsstreben kann der Osten natürlich weitaus weniger abgewinnen als einer Flasche Wodka. Und so bestimmt der Kalte Krieg die unterkühlten diplomatischen Beziehungen. Trotzdem stehen die zwei Großmächte

Der Grendel ist ein mittelschwerer Jäger deutscher Bauart. Beachten Sie die schmutzig wirkenden Oberflächenstrukturen. Die beiden äußeren Gattling-Plasmakanonen drehen sich beim Feuern.

DIE KRIEGSPARTEIEN: AUSZUG AU

DIE WESTLICHE ALLIANZ



KAPITÄN ROBERT FOSTER (57, USA) befehligt die Westliche Allianz.



Wolverin, Deutschland
Getreu dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“ wurde dieser Jäger gebaut. Zwei Kollaps-Kanonen, zwei Laser-Kanonen, eine Tachyon-Kanone, ein Heck-Geschützturm und acht Raketenbuchten sprechen eine deutliche Sprache.



Crusader, England
„Ein leichter Jäger, der glaubt, ein mittelschwerer Jäger zu sein“, lautet der Werbeslogan des Herstellers. Der Crusader hat die größte Reichweite seiner Klasse, ist gut gepanzert und trotzdem wendig und schnell.



Mirage, Frankreich
Der mittelschwere Zwei-Mann-Langstreckenjäger ist typisch französisch. Er ist überraschend schnell und wendig für seine Klasse. Die gute Bewaffnung und hervorragende Panzerung machen ihn zur idealen Dogfight-Maschine.

DIE ÖSTLICHE KOALITION



ADMIRAL VLADIMIR KULOV (52, Russland) führt die Koalition.



Saracen
Ein Schiff, das so anmutig, flink und tödlich ist wie ein Sarazenen-Schwert. Mit je zwei Impuls-Kanonen vorne und hinten sowie zwei Protonen-Kanonen heizt der Saracen den Jägern der Westlichen Allianz kräftig ein.



Azan
Der leichte Jäger der Östlichen Koalition erinnert an einen Hubschrauber, gilt aber als eines der schnellsten Schiffe in der Flotte. Es dient als Aufklärer, weil es nur mit wenig durchschlagskräftigen Kanonen ausgestattet ist.



Basilisk
Wie der Phoenix der Allianz ist der Basilisk ein Prototyp. Er ist sehr schnell, wendig, besitzt starke Schilde und kann mit zwei Gattling-Lasern, zwei Messon-Blastern und zwei Laser-Kanonen (im Heck) auftrumpfen.

kurz vor dem Abschluss eines Friedensvertrags. Dann jedoch macht ein Missverständnis alle Bemühungen zunichte: Die Koalition startet einen überraschenden Angriff, der an die Geschehnisse bei Pearl Habor 1941 erinnert, und löscht dabei einen Großteil der französischen, spanischen und italienischen Flotte aus. Die Allianz ist verständlicherweise stinksauer. Sie gründet deshalb eine multinationale Freiwilligenstaffel, die 45th Volunteer Squadron. Diese soll die Koalition in die Schranken verweisen. Als zunächst unerfahrenes Bürschchen gerät der Spieler zwischen die Mühlsteine eines gewaltigen Krieges.

Lebendige Umgebung

Sie treten Ihren Dienst auf dem Träger ANS Reliant an. Dieses Mutterschiff der Allianz ist begehbar und „lebt“: Ihnen begegnen zahlreiche Nichtspielercharaktere, mit denen Sie sprechen können. Schlüsselfiguren werden auch zwei deutsche Piloten sein. Deren Aussehen lässt gut auf das Bild schließen, das die Amerikaner offensichtlich von uns Deutschen haben: Josef Stahl und Klaus Steiner sehen jedenfalls so aus, wie sie heißen. Sepp könnte als grimmig-knollennasiger Gegenspieler von James Bond Karriere machen und Klausi als Rammstein-Sänger. Doch zurück zum Thema. Ihre Kampfgenossen reagieren nach abgeschlossenen Missionen unterschiedlich – je nachdem, ob Sie einen Auftrag gut oder schlecht absolviert haben. Dezent machen sich Rollenspielelemente bemerkbar, weil sich Ihre Figur weiterentwickelt. Je besser Sie sind, desto schneller werden Sie befördert, erhalten Auszeichnungen und dürfen zur Belohnung neue Kampf-Jäger steuern. Details wie ein CD-Player in der eigenen Kajüte, ein Aquarium, das Bild Ihrer Freundin oder ein Brief der Eltern im Spind sollen den Spieler förmlich in die virtuelle Welt saugen.

S DEM SCHIFFSAUFGEBOT



Phoenix, USA
Ein Prototyp: Der mittelschwere Jäger wurde erst entwickelt, als der Krieg zwischen Allianz und Koalition bereits ausgebrochen war. Die Mischung aus Mänovrierfähigkeit, Bewaffnung und Schilden scheint perfekt.



Naginata, Japan
Der wendigste Jäger. Er ist mit einem Spectral-Schild ausgestattet, das den Rumpf kurzzeitig gegen Laser unempfindlich macht. Ein ECM-System macht es Abwehrgeschützen schwer, den Naginata als Ziel zu erfassen.



Lagg
Der mittelschwere Lagg ist multifunktional einsetzbar. Seine starke Bewaffnung erlaubt ihm offensive Kampfeinsätze. Dank seiner hohen Geschwindigkeit und guter Beschleunigungswerte dient er auch als Aufklärer.



Kossac
Der schwerste Jäger der Koalition ist verhältnismäßig träge, besitzt aber hervorragende Schutzschilde. Zwei Vulkan-Kanonen, zwei Gattling-Laser und der Zwillings-Laser am Heck machen ihn zum gefürchteten Gegner.



Anflug auf den Träger CS Badanov: Das Schiff der Östlichen Koalition spielt bei der ersten Schlacht nahe des Jupiters eine große Rolle, An Bord befinden sich 30 bis 40 Jäger.

Die romantischen Eindrücke bei dieser Gegenlichtaufnahme trügen. Bei Starlancer geht's ums Überleben.

Monster-Schiffe

Bevor Ihr Jäger durch die Startbucht des Trägers ins All schießt, können Sie ein paar Stunden am Simulator üben. Nach der Einsatzbesprechung statten Sie Ihr Schiff mit Waffen aus. Mehr als 20 Zerbrösel-Werkzeuge stehen zur Verfügung, darunter selbstverständlich diverse Laser, Desintegrator-Strahler und Zielsuch-Raketen. Sobald der Spieler im All herumdüst, bekommt er alles, was *Wing Commander*-Fans glücklich macht. Selbst an der bewährten Steuerung haben die Entwickler nicht viel herumgepfuscht. Das Cockpit schwingt beim Lenken mit. Das klingt stark nach Schaukelstuhl, erweist sich aber in der Praxis als gutes Mittel, um ein realistisches Fluggefühl zu erzeugen. Während Sie Ihre Kreise ziehen und Dutzende von Gegnern ins Visier nehmen, können Sie per Nachbrenner für kurze Zeit besonders schnell durchstarten, Flügelmänner (und selbstverständlich -frauen) befehligen und bei Bedarf die Schildenergie Ihres Jägers verwalten. Entscheidend ist nicht nur, dass Sie feindliche Jäger treffen, sondern auch, wo Ihr Laser oder Geschoss einschlägt. Denn die Entwickler haben ein Schadensmodell mit unterschiedlichen Zonen integriert, wie es von Flugsimulationen bekannt ist. Was der geneigte Weltraum-Opernfan von Mutterschiffen erwartet, wird ebenfalls erfüllt. Manche der Dinger sind gigantisch, wobei das größte, die CS Czar, rund zehn Kilometer lang ist. Weil Größe bekanntlich nicht alles ist, haben die *Starlancer*-Macher auch auf Details Wert gelegt. Und so sind blinkende Positionslichter, Schriftzüge, Schrammen,

„STARLANCER SCHLÄGT FREESPACE 2"

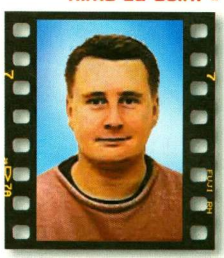
PC ACTION Wir sahen *Starlancer zuletzt während* der Spielemesse E3 im vergangenen Jahr. Was habt ihr seitdem gemacht?
Paul Chapman: Bei der E3 lief nur eine Mission. Mittlerweile haben wir 24 voll funktionsfähige Aufträge, sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus. Weil die Missionen sehr komplex sind, hat es lange gedauert, sie zu auszuarbeiten. Aber jetzt sind wir fast fertig.

PC ACTION Unsere Leser warten schon lange auf eine neue Weltraum-Oper wie *Wing Commander*. *Freespace 2* war ja bereits sehr gut. Verrate unseren Lesern, weshalb *Starlancer* besser sein wird ...
Paul Chapman: Wir haben im Raum schwebende Astronauten, eine bessere Grafik, hübschere Spezialeffekte sowie mehr und eindrucksvollere Waffen. Die Missionen werden dem Spieler das Gefühl vermitteln, Teil eines aufwendigen Hollywoodfilms zu sein. *Starlancer* bietet gewaltige Schiffe mit zum Teil beweglichen Aufbauten. In manche kann man hineinfliegen, um dort Gefechte auszutragen. Wir haben ein Mutterschiff, in dem der Spieler herumlaufen und sich mit der Crew unterhalten, Computer und einen Simulator benutzen und an Kampfbesprechungen teilnehmen kann. Für jede Mission wurde eine Zwischensequenz gemacht. Und es gibt den kooperativen Mehrspielermodus.

PC ACTION In einigen Szenen des Trailers sieht es aus, als fänden Schlachten auf einem Planeten oder in einer Raumstation statt. Wird es denn Missionen auf Planetenoberflächen geben?
Paul Chapman: Nein. Aber es gibt Gefechte am Rande der Atmosphäre, in Asteroidenfeldern, um fliegende Festungen herum, bei riesigen Geschütz-Plattformen und Schiffswerften.

PC ACTION Was habt ihr gemacht, damit auch das Gefühl aufkommt, dass sich der Spieler in unserem Sonnensystem bewegt?
Paul Chapman: Wir haben typische Merkmale eingebaut, wie sie von unserem Sonnensystem aus sichtbar sind, und sehr genaue Abbilder der Planeten.

» Die Missionen werden dem Spieler das Gefühl vermitteln, Teil eines aufwendigen Hollywoodfilms zu sein. «



Paul Chapman, Produzent

PC ACTION Kann der Spieler zur Östlichen Koalition überlaufen? Es wäre doch nett, auch mal einen russischen Jäger zu steuern ...
Paul Chapman: Nein, der Spieler kämpft immer für die Westliche Allianz. Im Lauf des Spiels fliegt er aber manchmal feindliche Jäger, die gekapert worden sind.



Der Spieler bekommt in Starlancer sogar seine eigene Kajüte.

Verschmutzungen, drehende Radarschüsseln und andere bewegliche Teile sichtbar. Als musikalische Untermalung dienen übrigens klassische Klänge, womit wir wieder beim geflügelten Wort der Weltraum-Oper wären.

Aktion, Reaktion

Die Missionsstruktur von *Starlancer* soll laut Erin Roberts so dynamisch gestaltet sein, dass die Handlungen des Spielers direkten Einfluss haben. „Eine Entscheidung zu Beginn



Zwischensequenz: Robert Foster ist der Befehlshaber des Westens. Im Hintergrund Staffelführerin Maria „Red Fox" Enriquez.

kann sich beispielsweise auf die Ereignisse in den folgenden zehn Missionen auswirken." Es werde Schlachten mit riesigen Flotten geben, bei denen der PC-Pilot nur ein kleines Zahnrad darstellt. Bei einem anderen Auftrag müssen Sie eine Asteroidenbasis attackieren, hineinfliegen und die Abwehrgeschütze lahm legen. Oder Sie eskortieren Enter-Schiffe, die wertvolle Treibstoff-Zellen stehlen sollen. Einsätze, bei denen der Spieler als Pilot einer Bomberstaffel ein Flaggschiff der Koalition mit Torpedos ausschalten muss, gehören ebenso zum Programm wie die Befreiung von Kriegsgefangenen. Das *Starlancer*-Universum soll vor allem realistisch wirken: Neutrale Gleiter ziehen ihre Bahnen, Konstruktions-Schiffe errichten in Weltraum-Baustellen Hyperraum-Tore. In Asteroidenfeldern bauen Minenschürfer Erz ab und in Raumbasen werden Frachter mit Gütern beladen. Rund 100 Raumschifftypen soll es geben.

Und Freelancer?

Prima, jetzt wissen Sie alles über *Starlancer*. Aber war da nicht noch ein Spiel namens *Freelancer*? Gerne werden die ähnlich klingenden Titel verwechselt, besonders weil beide unter der Federführung von Chris Roberts entstehen. Deshalb noch einmal die Aufklärung: *Starlancer* ist der erste Teil einer Reihe von Spielen im Lancer-Universum. Wie bereits mehrfach berichtet, soll 2001 ein Weltraum-Handels-Spiel mit dem Titel *Freelancer* folgen. Dieses ist auch inhaltlich als Nachfolger zu sehen, weil die Hintergrundgeschichte in der Zeit nach den Geschehnissen in *Starlancer* angesiedelt ist. Allerdings geht es bei dem ambitionierten *Freelancer* weniger ums reine Ballern – die Wirtschaftskomponente spielt eine enorme Rolle. Den Spieler erwartet eine Mischung aus *Privateer* und *Elite*.

Harald Fränkel

DU BIST NICHT ALLEIN



Darauf dürfen sich Mehrspielerfans wirklich freuen: Bis zu vier PC-Piloten können die epische Hintergrundgeschichte gemeinsam erleben.

Eine der größten Besonderheiten von *Starlancer* betrifft den Mehrspielermodus. Bis zu acht Wohnzimmer-Piloten können per Netzwerk oder über das Internet gegeneinander antreten. So weit, so normal. Es ist aber auch möglich, gemeinsam die Kampagne zu bestreiten! Spieler bilden einfach eine Staffel, die aus bis zu vier Teilnehmern bestehen darf. Vor jeder Mission wird festgelegt, wer der Anführer ist. Wer nicht die vorgegebenen Auftragsziele verfolgt, wird kurzerhand zum Mutterschiff zurückbeordert und kann sich auf eine Kabinenpredigt gefasst machen. Innerhalb der Staffel entsteht wie im richtigen Leben eine Art Wettbewerb, weil die Piloten getrennt voneinander befördert werden können. Wer mehr feindliche Jäger als die anderen ausschaltet, erhält mehr Orden und klettert die Karriereleiter schneller hinauf.



Der englische Crusader wirkt etwas plump. Tatsächlich ist er aber ein sehr schnelles Schiff.

Auf der Cover-CD

Offizieller Trailer

Dieser kurze Film zeigt eindrucksvoll, mit welch hoher Qualität Sie bei den Zwischensequenzen von *Starlancer* rechnen dürfen.

trailer_final_audioremix.avi

Starlancer

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DDraw, Direct3D, Glide, 3D-Sound, Force Feedback
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet
Hersteller:	Digital Anvil/Microsoft
Veröffentlichung:	Mai
Vergleichbar mit:	Wing Commander Prophecy, Freespace 2
Internet:	http://www.microsoft.com/games

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Wir sind zuversichtlich: Die Roberts-Brüder schicken sich mit Starlancer an, die neue Referenz bei den Weltraum-Shootern zu erschaffen. «

DVD jetzt!

DVD-Abo total: Wer jetzt für PC Action mit der monatlichen DVD-Show incite TV einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- ein nagelneues DVD-Laufwerk!





- Zum Einbau in den PC
- Samsung SD 606
- 6 x DVD-ROM
- 32 x CD-ROM
- EIDE/ATAPI-Interface
- Mit Hardware-Treiber








- Jeden Monat alle Demos, alle Videos, alle Patches und zusätzlich
- incite TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps & Tricks-Videos und, und, und
- incite TV gibt´s nur im Abo



Das Magazin

- Lieferung erfolgt per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag
- Pünktlich – keiner kriegt sie früher
- Lieferung erfolgt nur, solange Vorrat reicht

PC ACTION 03/2000 Lust auf Computerspiele

Ja, ich möchte das PC-Action-Abo mit DVD-Show incite TV

für nur DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Als Dankeschön erhalte ich das DVD-Laufwerk Samsung SD 606 (Art.-Nr.: 2021) gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- (zzgl. Nachnahmegebühr)

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.
Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❍ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

❍ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3D020

Kurvenreiches Gameplay scheint derzeit mächtig angesagt zu sein. Kein Wunder, dass Baywatch-Babe Pam Anderson ihre üppigen Reize nun auch mal auf dem Computer spielen lassen will...

Seit Jahren liefert sie Nahrung für ausufernde Männerfantasien, Diskussionen über Silikon und prügelnde Ehemänner, bannt Millionen Fernsehzuschauer allwöchentlich vor die Flimmerkiste. Als Covergirl steigert Sie die Zeitschriftenverkäufe in unermessliche Höhen ;-) – es dürfte kaum jemanden auf der Welt geben, der noch nie etwas von Pamela Anderson gehört – oder besser gesehen – hat. Ihr aktuelles Projekt ist die TV-Serie V.I.P., bei der sie nicht nur als Hauptdarstellerin Vallery Irons vor der Kamera steht, sondern auch im Hintergund als Executive Producer die Fäden zieht. *V.I.P.* ist laut Regisseur J.F. Lawton (Pretty Woman) eine Mischung aus Drei Engel für Charlie und A-Team – eine perfekte Kombination aus temporeicher Action und einer satten Portion Humor. Pamela spielt in der Serie eine junge Frau, die es aus der Provinz in den Süden Kaliforniens verschlägt und die dort wider Willen zur Chefin einer Bodyguard-Agentur aufsteigt. Zusammen mit ihren KollegInnen Nikki (Natalie Raitano), Tasha (Molly Culver), Kay (Leah Lail) und Quick (Shaun Baker) jagt sie Bösewichte und knackt die aberwitzigsten Fälle. Illustre Persönlichkeiten wie Coolio, Jay Leno und auch Pam-Lebensgefährte Tommy Lee hatten in der Serie schon Gastauftritte. Insgesamt hat sich *V.I.P.* als großer Erfolg erwiesen: In den USA strahlen 229 Sender die Serie aus und erreichen damit 99% der amerikanischen Gesamtbevölkerung; weltweit ist *V.I.P.* in über 60 Ländern zu sehen, und seit November vergangenen Jahres ist die Serie auch bei uns über Sat1 zu empfangen. In den USA haben es Pam und ihre *V.I.P.*-Kollegen sogar schon geschafft, die Einschaltquoten von Straßenfegern wie *Hercules*, *Star Trek: Deep Space Nine* und *Stargate* zu übertreffen.

BLONDES



Das V.I.P.-Team (v.l.n.r.): Kay Simmons, Quick Williams, V.I.P.-Chefin Vallery Irons, Tasha Dexter und Nikki Franco.

Foto: SAT1

Fakten

- 20 Missionen mit Zeitlimit
- Pamela Anderson als Spielfigur
- Echtzeitberechnete 3D-Grafik
- Verfolger- und Ich-Perspektive
- Zahlreiche verschiedene Waffen
- Nahkampfmodus mit Schlag-Combos
- Originalschauplätze der TV-Serie

Bomben-Lizenz?

Spätestens mit Lara Croft hat sich bei Spieledesignern die Erkenntnis durchgesetzt, dass Spielehelden nicht unbedingt männlich und muskulös sein müssen, um Erfolg zu haben. Zahlreiche zierliche Charaktere mit weiblichen Rundungen von Rynn bis hin zu April füllen mittlerweile ihre Rollen als Spiele-Protagonistinnen sehr souverän aus. Den bisherigen Höhepunkt bildet *Heavy Metal F.A.K.K. 2* mit B-Movie-Queen Julie Strain, doch es war wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch ein digitalisiertes Abbild von Supermodel Pamela Anderson den Weg in ein Computerspiel finden würde. Ubi Soft hat nun die Gelegenheit beim blonden Schopf gegriffen und ist gegenwärtig dabei, mit *V.I.P.* für Playstation, Dreamcast und PC das Spiel zur populären TV-Serie auf die Beine zu stellen. So, wie Pam Anderson ihre *V.I.P.*-Shows charakterisiert, müssten die Geschichten um Vallerys Bodyguard-Service der ideale Stoff sein, um auch im Spielebereich eine möglichst große Zielgruppe anzusprechen: „Die Serie hat Humor und befriedigt die Neugier aller, die schon immer mal einen Blick hinter die schillern-

STECKBRIEF: PAMELA ANDERSON

- geb. am 1. Juli 1967 in Ladysmith, British Columbia
- 1990 Playboy Playmate of the Month 2/90
- 1991 – 1992 TV-Serie Home Improvement
- 1992 – 1997 TV-Serie Baywatch
- 1993 Film Snapdragon
- 1994 TV Mike Hammer
- 1995 Heirat mit Tommy Lee
- 1996 Film Barb Wire
- 1998 TV-Serie V.I.P., Pamela Anderson als Hauptdarstellerin und Executive Producer
- Covergirl u. a. auf Playboy (USA), Penthouse (USA), Esquire (UK), Spiegel Spezial

GIFT

VIP

„Um mich herum gehen ständig Sprengsätze hoch und ich bin laufend dabei, Kugeln auszuweichen." Pamela Anderson über ihre Rolle als Vallery Irons

NACHGEHAKT

Noch fließen sie recht spärlich, die Informationen zum V.I.P.-Adventure. Um Sie dennoch jetzt schon mit Fakten zum Spiel versorgen zu können, befragten wir Ubi Softs deutschen V.I.P.-PR-Manager Thorsten Kapp.

PC ACTION Welches Publikum wollt ihr mit *V.I.P.* hauptsächlich ansprechen?

Thorsten Kapp: Wir wollen so viele Menschen wie nur irgend möglich für unser Produkt begeistern. Das Spiel ist für den Massenmarkt konzipiert und richtet sich primär an Gelegenheitsspieler. Dank des allmählich ansteigenden Schwierigkeitsgrads wird *V.I.P.* aber auch bei Hardcore-Zockern gut ankommen. Zunächst werden sich wohl die Fans der TV-Serie *V.I.P.* für unser Spiel interessieren, und wir wissen, dass es sich dabei hauptsächlich um männliche Jugendliche im Alter zwischen 12 und 17 Jahren handelt.

PC ACTION Kannst du uns verraten, welche Leute im Einzelnen hinter der Entwicklung des Spiels stecken?

Thorsten Kapp: Für die Playstation-, Dreamcast- und PC-Versionen des Spiels arbeiten wir mit Kalisto Entertainment zusammen. Das Entwicklerteam sitzt in Paris.

PC ACTION Ist Pamela in irgend einer Weise an der Entwicklung des Spiels beteiligt?

Thorsten Kapp: Pamela zeigt großes Interesse an dem Spiel und macht sich dazu sehr viele Gedanken. Sie wird das 3D-Modell und die Animationen ihres Spielcharakters persönlich begutachten und uns mit Feedback zu den Skripts der einzelnen Missionen versorgen.

PC ACTION Wird die Story des Spiels *V.I.P.* vollkommen neu und eigenständig sein oder werden Teile davon auf Episoden der TV-Serie basieren?

Thorsten Kapp: Das Spiel gliedert sich in mehrere eigenständige Missionen auf, die dieselbe Struktur haben wie die Episoden der TV-Serie. Die zugrunde liegenden Storys sind unabhängig von der TV-Serie und völlig neu, aber sie spiegeln natürlich den Geist der Lizenz wider und spielen ebenfalls im sonnigen Kalifornien. Fans der TV-Show werden sich freuen, im Spiel alle Charaktere aus der *V.I.P.*-Agentur wiederzutreffen, die bekannten Schauplätze aufsuchen zu können und die musikalischen Ohrwürmer aus der Show zu hören.

PC ACTION Welche Art von Gameplay können wir von *V.I.P.* erwarten?

Thorsten Kapp: *V.I.P.* wird ein 3D-Echtzeit-Actionspiel sein. Man kann es auch als ein Shoot `em All bezeichnen, in dem Glamour und Humor die Darstellung von Gewalt und Blut ersetzen. Als Spieler schlüpft man in die Rolle von Vallery Irons (Pamela Anderson) und fungiert in L.A. als Bodyguard für diverse Berühmtheiten. Es gilt, zu rennen, zu schießen, sich zu verstecken und den Leuten, die das Leben der Klienten bedrohen, das Handwerk zu legen...und zwar mit allen Mitteln. Man kann im Verlauf des Spiels konventionelle Waffen finden und diese dann einsetzen, aber es gibt auch ausgefallenere Methoden sich zur Wehr zu setzen, beispielsweise mit Vals Handtasche oder einer Lachgas-Bombe.

PC ACTION Abgesehen davon, dass man im Spiel Pamela Anderson verkörpert: Was unterscheidet *V.I.P.* von anderen Action-Adventures der letzten Zeit?

Thorsten Kapp: Ich denke, der Spielspaß mit seinen Plots, den verschiedenen Arten des Gameplays, den Gegnern und den Animationen von Vallery hat eine ganz eigene Qualität. Wir wollen mit dem Spiel den Geist der *V.I.P.*-TV-Serie möglichst perfekt einfangen.

PC ACTION Im Spiel wird Humor eine wichtige Rolle spielen. Kannst du uns dafür ein paar Beispiele nennen?

Thorsten Kapp: Es ist ein biss-chen zu früh, um auf Einzelheiten des Gameplays oder der Hintergrundgeschichte einzugehen. Aber wir spielen beispielsweise mit dem Gedanken, Vallery mit der Fähigkeit auszustatten, ihre Widersacher in einen total verrück-ten Tanz verfallen zu lassen.

de Kulisse Kaliforniens werfen wollten. Das Setting ist sehr farbenfroh und sehr kalifornisch: viel Sonne, sexy Bodys und Outfits."

Mehr als ein kommerzieller Erfolg?

V.I.P. wird ein Action-Adventure, in dem Sie größtenteils aus der Verfolgerperspektive agieren, aber unter anderem beim Zielen mit Waffen auch die Ich-Perspektive nutzen können. Natürlich übernehmen Sie selbst die Rolle der attraktiven Vallery Irons und müssen in 20 Missionen als Leibwächterin der Schönen und Reichen Hollywoods die brenzligsten Situationen meistern. Bei jedem Auftrag bittet Sie jeweils ein anderer Star um Ihre Hilfe, und Sie haben stets einen fest vorgegebenen zeitlichen Rahmen, in dem Sie Ihre Aufgaben lösen



Auch als digitale Vallery wird Pam wohl die Fans auf ihrer Seite haben.

Foto: Actionpress

müssen. Im Mittelpunkt des Gameplays steht dabei zum einen die Erkundung der Spielewelt, in der Sie Los Angeles von seiner glamourösen Seite kennen lernen: sie besuchen Venice Beach, durchstreifen den Nobelstadtteil Beverly Hills und natürlich Hollywood. Unterwegs finden Sie Gegenstände, die Ihnen vielleicht später beim Knacken von Rätseln von Nutzen sein könnten. Zum anderen erleben Sie harte Action, bewähren sich im Nahkampf mit raffinierten Schlagkombinationen und dürfen auch vor Waffeneinsatz nicht zurückscheuen. Mit bis zu drei Widersachern gleichzeitig nehmen Sie es gelegentlich auf. Nicht immer geht es dabei freilich ganz ernsthaft zu; so kann es ab und zu passieren, dass die schöne Vallery auch mal mit ihrer Handtasche um sich schlägt oder ihren Gegner mit Striptease Power um den Verstand bringt.

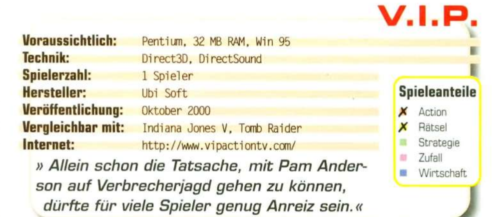
Operation: Streng geheim

Die Entwickler des *V.I.P.*-Action-Adventures, das immerhin schon Anfang Oktober 2000 in den Läden stehen soll, lassen sich gegenwärtig noch sehr ungern in die Karten schauen und geben keine Screenshots und erst recht keine lauffähige Vorabversion ihres Projekts für die Öffentlichkeit frei. Den Spekulationen wird damit wieder einmal Tür und Tor geöffnet: Wird *V.I.P.* ein weiteres jener Spiele sein, die lediglich auf eine zugkräftige Lizenz setzen und qualitativ weit hinter dem Standard zurückbleiben? Oder wird es den Entwicklern gelingen, solides Gameplay mit der lockeren Atmosphäre der TV-Serie, einer gehörigen Portion Spannung und einer Prise Erotik stimmig zu verbinden? Wir werden Sie auf dem Laufenden halten.

Herbert Aichinger



Wer sich für V.I.P. interessiert, sollte einmal auf www.vipactiontv.com vorbeischauen. Dort gibt´s sogar ein Forum, in dem Pam (angeblich) persönlich Fragen beantwortet.



V.I.P.

Voraussichtlich:	Pentium, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Oktober 2000
Vergleichbar mit:	Indiana Jones V, Tomb Raider
Internet:	http://www.vipactiontv.com/

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Allein schon die Tatsache, mit Pam Anderson auf Verbrecherjagd gehen zu können, dürfte für viele Spieler genug Anreiz sein. «

Möge die Maus mit uns sein

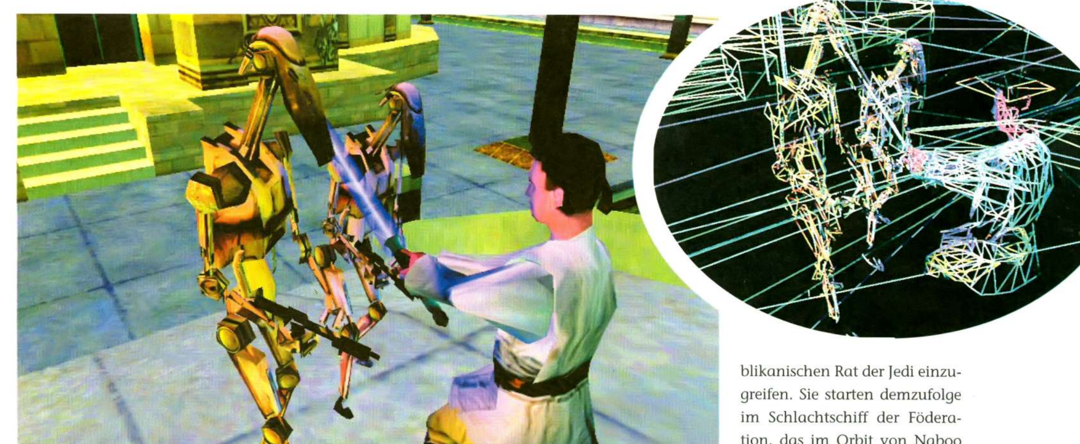


Fakten

- Orientiert sich an Episode I
- Verfolger- und Ich-Perspektive
- Lichtschwertkampf per Maus-Gestenerkennung
- Rund 40 Fechtbewegungen
- Jedi-Kräfte
- 13 Levels
- Mehrspielermodus

Szenen mit packenden Lichtschwertduellen holen Sie sich normalerweise aus der Videothek. Oder demnächst bei Obi. Bei Obi-Wan nämlich: PC Action hat für Sie erste Details und exklusive Screenshots zum neuen Action-Spiel von LucasArts zusammengetragen.

Da sprühen die Funken: Obi-Wan heizt Droiden gerne mit dem Laserschwert ein.



Das rechte Bild zeigt, dass die Figuren detaillierter dargestellt werden als die Umgebung. Das ist bei Spielen durchaus üblich. Obi-Wan könnte trotzdem ein paar grafische Bauteile mehr vertragen.

Lange schon warten *Star Wars*-Fans auf ein neues Abenteuer im Stil von *Jedi Knight*, das mittlerweile bereits drei Jahre auf dem Buckel hat. Dessen Vorgänger *Dark Forces* von 1995, in Deutschland inzwischen indiziert, war der bestverkaufte Titel der Spieleschmiede LucasArts – mehr als 300.000 Exemplare gingen seinerzeit über den Ladentisch. Hinter *Obi-Wan* steht ein 40-köpfiges Entwicklerteam und an dessen Spitze ein erfahrener Mann: Stephen Shawn. Er war bereits für *Mysteries of the Sith* verantwortlich, die geniale Zusatz-CD zu *Jedi Knight*. „Jetzt einen Titel rund um Obi-Wan zu machen, war für mich nur logisch", sagt der Projekt-Chef. „Nebenbei: Ein Qui-Gon-Spiel würde ja auch gezwungenermaßen ein ziemlich abruptes, unbefriedigendes Ende finden", witzelt er in Anspielung auf das plötzliche Ableben von Master Jinn am Schluss des Films. Mit Obi-Wan übernehmen Sie also beim gleichnamigen Spiel einen Helden, der zumindest Überlebenschancen besitzt. Das ist an sich schon recht prima. LucasArts verspricht aber natürlich eine Menge mehr.

Bis zur Jedi-Prüfung?

Sie und Ihr Lehrer Qui-Gon Jinn werden wie im Film *Die dunkle Bedrohung* zunächst beauftragt, schlichtend in den Streit zwischen der von den Sith-Lords beeinflussten Handelsföderation und dem republikanischen Rat der Jedi einzugreifen. Sie starten demzufolge im Schlachtschiff der Föderation, das im Orbit von Naboo kreist, gelangen auf den Planeten selbst, flüchten von dessen Hauptstadt Theed mit Königin Amidala zum Planeten Tatooine und kommen auch nach Imperial City auf Coruscant, wo sich der Sitz der galaktischen Regierung befindet. Duelle mit Darth Maul stehen selbstverständlich ebenfalls an. Es warten 13 große Levels, *Obi-Wan* wird aber mehr Schauplätze bieten als der Film! Schließlich folgt der Kinostreifen Qui-Gon und seinem Schützling nicht auf Schritt und Tritt. Das lässt den Entwicklern zumindest ein paar kleine Freiheiten. An der eigentlichen Hinter-

Wir wollen Darth Maul!

Obi-Wan wird definitiv einen Mehrspielermodus bieten, der für bis zu 16 Spieler ausgelegt ist. Über das Internet und im Netzwerk treten Sie unter anderem auch als Qui-Gon Jinn, Kopfgeldjäger, Droid, Naboo-Soldat oder Sith-Lord an. Ob auch Darth Maul samt seinem coolen Doppel-Laserschwert als Spielfigur zur Verfügung steht, dazu hat sich Hersteller LucasArts noch nicht offiziell geäußert. Davon ist aber natürlich auszugehen, denn alles andere wäre eine Enttäuschung für viele Fans. Wer will schon immer Qui-Gon oder dessen Azubi verkörpern? Geplant sind neben der klassischen „Jeder-gegen-Jeden"-Variante (Deathmatch) einige andere Modi. Bei „Schütze die Queen" muss beispielsweise eine Gruppe Königin Amidala sicher von Punkt A nach Punkt B lotsen. Währenddessen versuchen die Bösen natürlich, Fräulein Hochwohlgeboren das Lebenslicht auszupusten. Es wird auch spezielle Mehrspieler-Arenen wie beispielsweise den Reaktor-Kern aus dem Film geben.



Würden Sie im Mehrspielermodus nicht auch gerne den bösen Darth Maul steuern?

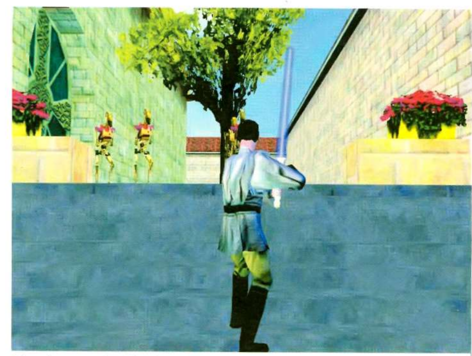
Oder wollen Sie bei Duellen im Internet lieber den langweiligen Guten vertrauen?

Blick über den Tellerrand

Nur für die PlayStation-Konsole entwickelt LucasArts momentan den Action-Titel *Jedi Power Battles*. Es soll im 3. Quartal dieses Jahres erscheinen. Auch dieses Spiel orientiert sich an der Handlung von *Star Wars Episode I*. Ähnlich wie bei einem Prügelspiel kämpfen sich PlayStation-Recken durch zehn Levels. Vorher können Sie wählen, ob Sie Qui-Gon, Obi-Wan oder einen von drei Jedi-Ratsmitgliedern (Mace Windu, Plo Koon, Adi Gallia) als Helden steuern wollen. Es ist auch möglich, das Abenteuer zu zweit anzugehen. Die Charaktere unterscheiden sich unter anderem durch individuelle Spezialangriffe, Wendigkeit oder Lebensenergie. Besonders gelungene Kampfaktionen oder gelöste Rätsel werden ähnlich wie bei einem Rollenspiel mit Punkten belohnt. Bei einem Stufenanstieg verbessern sich die Fähigkeiten.



Wilde Kampfeinlagen, die an Prügelspiele erinnern, stehen bei Jedi Power Battles auf der PlayStation an.

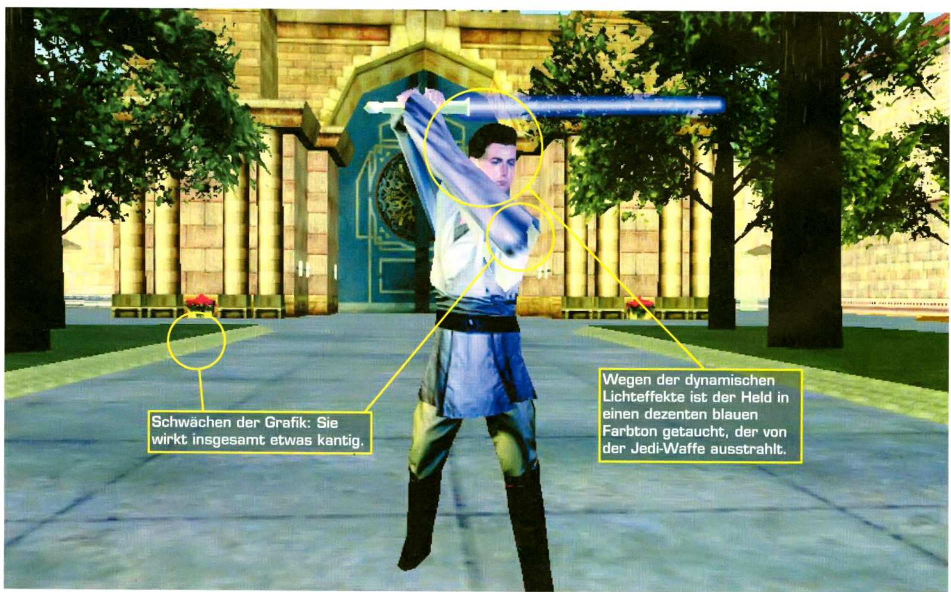


Hier könnte der Held die Macht einsetzen – zum Beispiel den Force Push – und den Blumenkübel auf die Roboter schubsen.

grundgeschichte dürfen die Entwickler natürlich nicht herumpfuschen, weil sie wahrscheinlich George Lucas höchstpersönlich dafür teeren und federn würde. Ergänzungen sind aber erlaubt. Die Einschleichaktion in den besetzen Palast von Theed, die im Film sehr kurz kommt, führt Sie beispielsweise durch eine unterirdische Stadt. Eventuell dürfen Sie gar zum Schluss die Prüfung zum Jedi-Ritter absolvieren. Bislang hat LucasArts allerdings nur eine entsprechende Andeutung gemacht …

Sprung-Wunder

Im Mittelpunkt von *Obi-Wan* steht die Entwicklung des Helden vom Padawan („Azubi") zum Jedi-Ritter. Ähnlich wie in *Jedi Knight* dürfen Sie im Verlauf des Spiels auf immer mehr Mittel der Macht zurückgreifen. Ein perfekt ausgebildeter Recke kann unter anderem



Obi-Wan posiert für uns in einer Allee in Theed. Sein Laserschwert hat er in Abwehrhaltung. Solche Defensivbewegungen löst der Spieler mit der rechten Maustaste aus, während die linke für die Angriffe verantwortlich ist.

per Geisteskraft heilen, Gegner oder Gegenstände durch die Luft schleudern, superweit springen und Feinde ablenken. Eine Auto-Zielfunktion soll das Gameplay verbessern, wenn der Spieler die Macht einsetzt. „Er kann einen speziellen Gegner anvisieren und per Supersprung über ihn hinweghüpfen. Obi-Wan wird von selbst in der Luft gedreht, so dass er den Feind beim Landen wieder genau vor sich hat. So ähnlich wie das Luke Skywalker in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* gemacht hat", erklärt Level-Designer Kevin Schmitt. Weil der Held sehr sportlich ist, klettern, sich an Mauervorsprüngen hochziehen und wie im Film die wildesten Salti in der Luft und Ausweichroller am Boden vollführen kann, bietet das Spiel nicht nur die Ich-Perspektive.

Gesten-Erkennung

Auf Wunsch schaltet der Spieler in die Verfolgersicht, was einerseits für mehr Überblick bei den akrobatischen Aktionen und andererseits für ein besseres Timing bei den Lichtschwertduellen sorgt. Denn die sollen das Herzstück von *Obi-Wan* bilden. Dafür schrauben die Entwickler an einer Maus-Gestenerkennung. Wenn der Spieler zum Beispiel seine Maus nach vorne und dann nach links rollt und schließlich die linke Taste drückt, vollführt das Schwert eine entsprechende Angriffsbewegung. Ziehen Sie einen Kreis, folgt ein Rundumschlag. Die rechte Maustaste dient für Abwehrbewegungen. Ähnlich wie bei Prügelspielen ist es bei den Attacken möglich, die Techniken zu so genannten „Combos" zu verbinden. Rund 40 unterschiedliche Bewegungen möchte LucasArts einbauen, wobei diese durch ein Motion Capturing-Verfahren sehr realistisch aussehen sollen. Das heißt, dass die Macher zwei Kampfsportexperten beim Duell aufgenommen und deren Aktionen in den Computer übertragen haben.

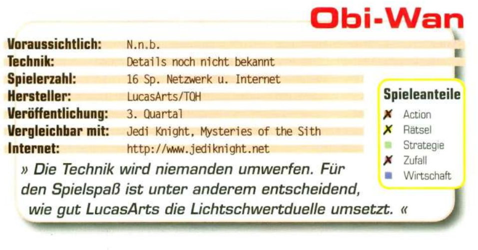


Zwei Droiden hat Obi-Wan mit Hilfe der Macht besiegt, vier weitere bewegen sich auf ihn zu. Rechts kommt ein Panzer heran. Das Licht des Laserschwertes „verwischt" bei Bewegungen.

Viele Rätsel

„Bei diesem Spiel wird es nicht darum gehen, wie eine Gazelle herumzurennen und wie wild mit Raketen um sich zu ballern. Nein, der Spieler schlüpft in die Rolle des berühmtesten Jedi-Ritters. Er nutzt die Macht und erforscht ein intelligentes Actionspiel, das mit Intrigen, Rätseln und verzwickten Situationen nur so gespickt ist", verspricht Projekt-Leiter Stephen Shawn vollmundig. Technisch wird *Obi-Wan* wohl kein Überflieger. Dagegen sprechen die momentan erhältlichen Screenshots (vgl. auch PCA 3/2000, Seite 10) und die Tatsache, dass LucasArts nicht mehr unbedingt dafür bekannt ist, optische Meisterwerke abzuliefern. Damit die Spielerwelt nicht nur ein „Na ja, geht so" von sich gibt, wie beim jüngsten Action-Adventure *Die dunkle Bedrohung*, müssen die Verantwortlichen ein geniales Gameplay auf die Reihe bekommen. Bei *Jedi Knight* hatte dies geklappt. Möge die Macht auch diesmal mit den Entwicklern sein! Wann das Spiel erscheint, ist noch fraglich. Offiziell wird das dritte Quartal dieses Jahres anvisiert. Insider sprechen dagegen von Weihnachten.

Harald Fränkel



Obi-Wan

Voraussichtlich:	N.n.b.
Technik:	Details noch nicht bekannt
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk u. Internet
Hersteller:	LucasArts/TOH
Veröffentlichung:	3. Quartal
Vergleichbar mit:	Jedi Knight, Mysteries of the Sith
Internet:	http://www.jediknight.net

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Die Technik wird niemanden umwerfen. Für den Spielspaß ist unter anderem entscheidend, wie gut LucasArts die Lichtschwertduelle umsetzt. «

Den Göttern ein Opfer!

Sacrifice ist ein Spiel zwischen Himmel und Hölle! Hier wird nicht lange gefackelt: Als Zauberer im Dienste des Herrn lassen Sie bizarre Kreaturen aufeinander los und die Geister Ihrer Feinde für sich schuften!

Mit *Sacrifice* wagt Shiny nach Ausflügen in Jump & Run- (*Earthworm Jim*) und Action-Regionen (*MDK, Messiah*) einen ersten Abstecher ins Echtzeitstrategie-Genre – und wie es aussieht, wird auch hier nichts so sein, wie man es von den Genre-Referenzen gewohnt ist. Shiny krempelt alles von unten nach oben, und es wird einem erneut bewusst, welches Potenzial jenseits von *C & C* und *Age of Empires* im Echtzeitstrategie-Genre steckt, wenn sich ein paar besonders kreative Köpfe damit auseinander setzen.

Du sollst keine anderen Götter ...

Bei der Hintergrund-Story zu *Sacrifice* halten sich die Entwickler noch ziemlich bedeckt, doch so viel können wir schon verraten: Fünf Götter residieren in ihren schwebenden Reichen: Pyro, der Gott des Feuers, Charnel, der Gott des Todes, Stratos, der Gott der Luft, James, der Gott der Erde und Persephone, die Göttin des Lebens und der Natur konkurrieren miteinander. Jede schwebende Insel spiegelt die Eigenarten ihres Gottes wider – während die Welt der Persephone durch Schönheit und Pracht glänzt, wirken die Landschaften bei Pyro rau und angekokelt.

Sie selbst übernehmen im großen Streit der Götter die Rolle

Fakten

- Echtzeitstrategiespiel mit echtem 3D-Terrain
- Ca. 70 (Einzelspieler-) Missionen
- Ca. 40 verschiedene Kreaturen
- Ca. 60 verschiedene Zaubersprüche
- Kampforientiertes Gameplay
- Kaum Ressourcenmanagement/Aufbaustrategie
- 1 - 8 Spieler über LAN/Internet



Die Sicht auf das 3D-Terrain läßt sich frei den eigenen Wünschen gemäß einstellen.



Eine perfekte Schlägertruppe: Trolls bewähren sich vor allem im Nahkampf.



Auch in rauen Wintergegenden gilt es, die Vormacht seines Gottes zu sichern.



Immer gut für einen Überraschungsangriff: Gorgonen tauchen urplötzlich aus dem Boden vor ihren Feinden auf.



Brenzlige Situation im Reich des Feuergottes Pyro. Die Sacrifice-Engine ermöglicht atemberaubende Flammen-Effekte.

eines großen Zauberers, der sich auf die Seite einer der beteiligten Parteien schlagen und sich mit seinem Boss gegen die anderen Machthaber durchsetzen muss. Gelingt dies, werden Sie zum Lord of Magic erkoren und stehen als „rechte Hand" Ihres Gottes fünf schwebenden Welten vor. Leicht wird Ihnen dabei nichts gemacht, immerhin umfasst der Einzelspieler-Modus allein um die 70 Missionen.

Wilde Kreaturen

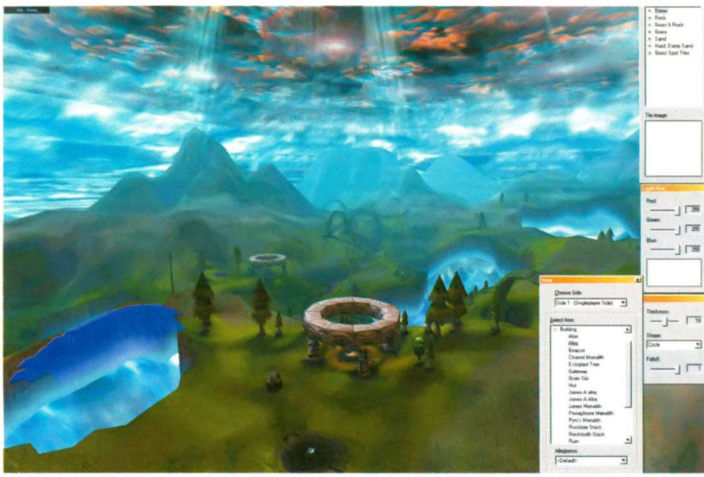
Sie spielen *Sacrifice* aus einer Art Verfolger-Perspektive und befehligen als Großer Zauberer die Monsterhorden Ihres Gottes. Um das Heranschaffen von Ressourcen müssen Sie sich kaum kümmern; es genügt, einen Altar und einen Manalith zum Sammeln von Mana zu bauen, dann können Sie sich schon ins Schlachtengetümmel stürzen.

Sie beginnen mit einer Handvoll Zaubersprüchen und einer bescheidenen Zahl an Kreaturen, die Sie im Kampf zu einer immer schlagkräftigeren Truppe heranbilden müssen. Gelingt es Ihnen, eine feindliche Kreatur zu töten, opfern Sie diese Ihrem Gott und nehmen deren Geist in Besitz. Ein solcher Geist kann nun seinerseits Kreaturen-Zaubersprüche nutzen und fungiert so als weiterer Fußsoldat in Ihrer Armee. Auf diese Weise gelangen Sie im Lauf der Zeit an die unterschiedlichsten, zuweilen auch sehr mächtigen Kreaturen und können diese für sich kämpfen lassen.

Raus in die Schlacht!

Die Notwendigkeit, seine Armee rasch mit vielen verschiedenen Geistern zu stärken, hat drastische Auswirkungen aufs Gameplay. „Sie können nicht einfach in Ihrer kleinen Basis sitzen bleiben, alle Mineralien und Ressourcen in der Umgebung sammeln und dann eine tolle Schlacht inszenieren", sagt Joby Otero, der Art Director für *Sacrifice*. „Das liegt ganz einfach daran, dass die anderen [in einem Multiplayerspiel können bis zu acht Teilnehmer gegeneinander antreten, Anm. d. Red.] auch rausgehen, miteinander kämpfen und versuchen, möglichst viele Geister an sich zu binden, um die Schlacht letztendlich für sich zu entscheiden." Oft werden Sie schon wenige Minuten nach dem Bau Ihres Altars und Ihres Manalithen in die ersten Kämpfe verwickelt. Dabei erweist sich gerade die Anfangsphase oft als kritisch: Sie verfügen nur über 10 bis 30 Kreaturen, und strategische Fehlentscheidungen erhalten deshalb eine besondere Tragweite. Zu Beginn wird das Glück in der Schlacht somit oft die Seiten wechseln und damit für gehörig Spannung sorgen.

Der Aufbau-Aspekt tritt in *Sacrifice* gegenüber den Kämpfen deutlich in den Hintergrund. „Wir wollen beim Gameplay die Betonung nicht auf die Gebäude des Spielers legen; wir wollen das Gameplay da haben, wo es den Spielern am liebsten ist, nämlich in den Schlachten", konstatiert Otero. „Wenn Sie sich hinsetzen



Mit Hilfe von komfortablen Tools entstehen die lebensecht wirkenden Welten von *Sacrifice*. Der Missions-Editor, der mit dem Spiel ausgeliefert werden soll, verfügt über einen Testmodus, in dem man seine Arbeit jederzeit auf ihre Tauglichkeit überprüfen kann.

Die Opferlämmer

In *Sacrifice* wird es voraussichtlich an die 40 verschiedene Kreaturen geben, mit denen Sie Ihren Gegnern die Hölle heiß machen können. Sie sind allesamt typische Produkte der bizarren Fantasie, die Shiny-Mitarbeiter bereits in *Earthworm Jim, MDK* und *Messiah* an den Tag gelegt haben.

Shockwing



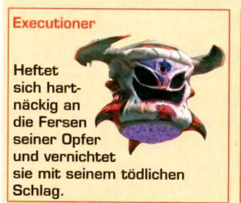
Rollt die feindlichen Linien von hinten auf und fängt seine Opfer mit Käfigen aus Blitzen ein.

Bugzapper



Sehr bewegliche Einheit, die ihren Gegnern das Blut abzapft und dabei ihren Mana-Vorrat aufstockt.

Executioner



Heftet sich hartnäckig an die Fersen seiner Opfer und vernichtet sie mit seinem tödlichen Schlag.

Bouldersquad



Schleudert Felsbrocken, die in der Luft zerbersten, auf seine Gegner. Etwas schwerfällig, aber gut für Attacken aus der Ferne.

Gutchucker



Bombardiert seine Gegner aus der Ferne und hinterlässt auf all seinen Wegen eine Spur aus Blut und Säure.

Klapdout



Sehr flinkes Wesen, das sich bei Fernattacken und als Scout bewährt – kann sich als Leiche tarnen.

Troll



Zeigt seine großen Stärken im Handgemenge mit dem Gegner – regeneriert permanent seine Gesundheit.

Arachon



Gut zur Unterstützung der eigenen Kämpfer, die in dem vom Arachon ausgeworfenen Netz geheilt werden.

Gorgon



Überraschung! Der Gorgon gräbt sich im Boden ein und taucht dann urplötzlich direkt vor seinem Gegner auf.

Gold Dragon



Eine der mächtigsten Kreaturen im ganzen Spiel. Kann verstorbene befreundete Wesen mit seinem Lebenshauch wiedererwecken.



Kleine Kamerafenster verschaffen dem Spieler den optimalen Überblick über das von Feinden bedrohte Terrain.

und nur versuchen, Ihre Streitmacht aufzubauen, werden Sie keinen Erfolg haben."

Technische Zaubereien

Wirklich alles – von den abwechslungsreichen 3D-Landschaften hin zu den Fantasy-Kreaturen – hinterlässt optisch schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Die Fabelwesen sind sehr detailliert und hauchen dem Spiel mit ihren perfekten Animationen richtig Leben ein. Auch die Größenverhältnisse sorgen für Staunen. Sie können in allen Richtungen ungefähr 2,5 km weit schauen, Gebäude „erschlagen" Sie förmlich mit ihrer Monumentalität, und die Vorstellung, als mickriger Goblin einen gigantischen Gold-Drachen anzugreifen, sorgt für ein leichtes Kribbeln in der Magengegend.

Auch Spieler mit weniger leistungsstarken Rechnern müssen nicht komplett auf dieses Spektakel verzichten; wie schon *Messiah* arbeitet auch *Sacrifice* mit einer Scaling-Technologie, die das Spiel sowohl auf älteren Pentium-II-Maschinen als auch auf den 1-GHz-Pentiums und Voodoo5-Karten der nächsten Generation lauffähig machen wird. Je nach Hardware-Ausstattung, deren Leistungsfähigkeit die *Sacrifice*-Engine automatisch ermittelt, kann dabei Detailgrad und Auflösung (zwischen 640 x 480 und 1.600 x 1.200) herauf- oder heruntergeschraubt werden.

Bemerkenswert ist auch das Maus-Interface, bei dem sich der Spieler ganz aufs Geschehen konzentrieren kann und keine Gedanken an Befehlskürzel verschwenden muss. Hält man die Maustaste gedrückt, erscheint auf dem Bildschirm eine Reihe von aussagekräftigen Icons, mit deren Hilfe man seinen Kreaturen Aufträge erteilt und Formationen bilden lässt. Sobald Sie mit der Icon-Liste halbwegs vertraut sind, kommandieren Sie Ihre Truppen buchstäblich „aus dem Handgelenk".

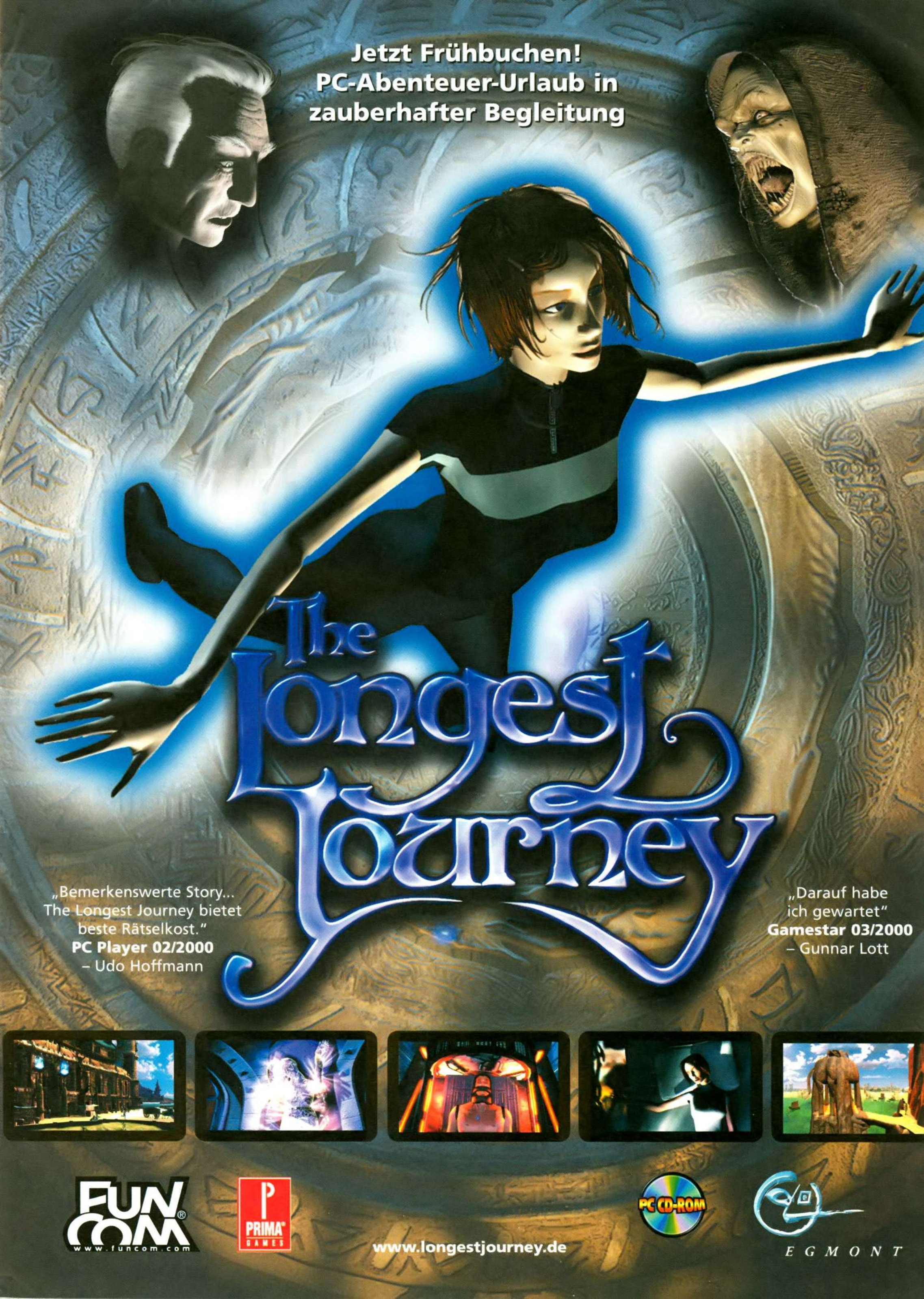
Steve Klett/Herbert Aichinger

Sacrifice

Voraussichtlich:	PII-333, 64 MB, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Sp. Internet, Netzwerk
Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Shiny Ent./Interplay
Veröffentlichung:	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Dark Reign 2
Internet:	http://www.sacrifice.net

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Typisch Shiny: mit unkonventionellen Ideen gewinnt Sacrifice dem Genre neue Seiten ab. Ob die Spieler so viel Innovation zu schätzen wissen? «



Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung
The Longest Journey
„Bemerkenswerte Story...
The Longest Journey bietet
beste Rätselkost."
PC Player 02/2000
– Udo Hoffmann
„Darauf habe
ich gewartet"
Gamestar 03/2000
– Gunnar Lott
FUNCOM®
www.funcom.com
PRIMA® GAMES
PC CD-ROM
www.longestjourney.de
EGMONT



Das ist ein Messer! Der Death Lord wird mit seinem riesigen Zweihänder der Party gleich zeigen, was eine Harke ist.

Ritterlich geschlagen

Raumschiffe, Magie und Monster – für diese außergewöhnliche Kombination ist die Wizardry-Reihe seit Jahren bekannt. Seit fünf Jahren werkelt Sir Tech nun schon an einer Fortsetzung der genialen Serie, die jetzt endlich in greifbare Nähe gerückt ist.

Lavagolems sind schon wegen ihrer imposanten Größe beeindruckende Gegner, denen man am besten mit Kältezaubern begegnet.

Fakten
- Umfassendes Rollenspielsystem
- Automapping
- Höhepunkt der Wizardry-Story
- Neue 3D-Grafik-engine
- Mischung aus SciFi und Fantasy

Wizardry 8 führt die Geschichte der beiden Vorgänger nahtlos fort. Am Ende von *Wizardry 7* verschaffte sich der Dark Savant ein mächtiges Artefakt – die Astral Dominae – und flog damit zur Welt Dominus. Wenn es ihm gelingt, die zwei übrigen Artefakte auch zu finden, hält er alle Macht des Universums in seinen Händen. Etliche andere Parteien konkurrieren mit dem Dark Savant um die Artefakte. Darunter sind die bereits aus dem Vorgänger bekannten Völker der Umpani, T´Rang, Rattkin und Mook. Wie schon in *Wizardry 7* kann sich die Heldengruppe des Spielers diplomatisch aus den heftigsten Gefechten heraushalten, die Kontrahenten gegeneinander ausspielen und mit viel Geschick und etwas Glück als einziger Sieger dastehen. Der Spieler ist in seiner Handlungsfreiheit nicht eingeschränkt: In welcher Reihenfolge Sie die Aufgaben bewältigen, ob Sie Bündnisse eingehen oder neutral bleiben, rechtschaffen den Schwachen helfen oder egoistisch nur auf Ihren Vorteil bedacht sind, bleibt einzig und allein Ihnen überlassen. Allerdings reagieren alle computergesteuerten Charaktere auf Ihr Verhalten und stehen Ihrer Party entsprechend freundlich oder feindselig gegenüber. Im Gegensatz zu fast allen anderen völlig freien Rollenspielen ist die Story eines *Wizardry* erfahrungsgemäß dicht genug, um den Spieler nicht planlos auf gut Glück durch das Land stolpern zu lassen.

Charakteristisch

Wizardry steht hinsichtlich seiner Popularität und Bedeutung in einer Reihe mit *Ultima* und *Might & Magic*. Echten Fans des Genres gilt es als der Inbegriff eines Rollenspiels überhaupt. Kein anderer Genrevertreter besitzt ein vergleichbar ausgefeiltes Charakter-, Magie- und Kampfsystem: Aus elf Fantasy-Rassen und 15 Charakterklassen stellen Sie Ihre sechsköpfige Party zusammen, die Sie nach eigenen Wünschen weiterentwickeln und mit allen denkbaren Gegenständen ausstaffieren dürfen. Neu ist der



Die haben gut lachen. Höchst seltsame Kreaturen gehören seit jeher in die Wizardry-Serie.

Freies Feld für NPCs, die der Party beitreten

Charakterporträt mit Bewaffnung, Lebenskraft, Ausdauer und Mana

Auf dem Radar sind die Gegner eingezeichnet.

Die Aufstellung der Party: Fighter, Lord und Samurai vorn, Barde, Priester und Magier in der Mitte.

Gadgeteer, der sich speziell auf Technik und moderne Waffen versteht, die in der *Wizardry*-typischen Mischung aus Fantasy und Science-Fiction ihre Berechtigung haben. Alle Charakterklassen besitzen zudem neue Spezialfähigkeiten, so können sich Ninjas beispielsweise wie ein Chamäleon tarnen. In *Wizardry 8* erweitert sich das Zauberrepertoire auf über 100 Sprüche aus sechs magischen Sphären, ansonsten bleibt das brillante System der Vorgänger bis auf kleine Details unverändert. Im Stil von *Jagged Alliance 2* verfügt jedes Partymitglied erstmals auch wirklich über einen eigenen Charakter, der lautstark das Geschehen kommentiert und fragwürdige Entscheidungen des Spielers gegebenenfalls kritisiert.

Rundumschlag

Mit der neuen Grafikengine können Sie sich nun frei in der dreidimensionalen Welt bewegen, die sich stufenlos drehen lässt. Sir-Tech hat hierzu eine eigene Engine entwickelt, die zwar keine revolutionären Anblicke bietet, aber dennoch überzeugen kann. Monster erscheinen nicht mehr aus dem Nichts, sondern bewegen sich natürlich durch die Landschaft und verfolgen oder meiden die Party. Demnach kommt Fernwaffen vermutlich eine größere Bedeutung zu. Außerdem müssen Sie nun Angriffe von allen Seiten erwarten und abwehren können. Wer all seine Krieger vorne und Zauberer dahinter aufstellt, kann nunmehr in arge Bedrängnis geraten, wenn es ein Gegner schafft, unbemerkt in den Rücken der Party zu gelangen. Der Großteil des Spiels läuft natürlich in Echtzeit ab, nachdem es aber unmöglich ist, sechs Helden gleichzeitig zu koordinieren, sind die Gefechte rundenbasiert. Bereits im Vorgänger waren die Schlachten strategisch anspruchsvoll und schon fast ein Spiel für sich. Bleibt nur zu hoffen, dass Sir-Tech vor dem angepeilten Veröffentlichungstermin einen Vertrieb für Deutschland findet, ansonsten wäre eine Verspätung unausweichlich.

Alexander Geltenpoth

Wizardry 8



Voraussichtlich:	PII 233, 64 MB RAM, 16-MB-3D-Grafikkarte, Win9x
Technik:	Glide, Direct3D, Open GL, DirectSound
Spielerzahl:	1
Hersteller:	Sir-Tech
Veröffentlichung:	September 2000
Vergleichbar mit:	Wizardry 7, Wizards & Warriors
Internet:	www.sir-tech.com

» Das bewährte Wizardry mit neuer Story, zeitgemäßer Grafik und Spielweise: Damit geht der Traum vieler Rollenspieler in Erfüllung. «

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft



Die Party ist begeistert: Während die Geister vorrücken, schleudert die Magierin vernichtende Zauber auf die Spielergruppe.



Der Spieler verteilt bei der Charaktergenerierung eine feste Anzahl Punkte auf die Eigenschaftswerte zwischen 1 und 100.

Frühlingsgefühle

Eine leistungsfähige Grafikengine, sympathische Charaktere und eine atmosphärische Geschichte ... glauben Sie nicht auch, dass man aus diesen erlesenen Zutaten ein richtig gutes Computerspiel zusammenmixen kann?

Sunflowers neuester Spielhybride dürfte selbst Genrepuristen schmecken. *Technomage* ist ein Action-Adventure mit Rollenspielelementen, das in Echtzeit in einer detaillierten 3D-Welt in Szene gesetzt wird. Sie übernehmen die Rolle des 20-jährigen Melvin, eines Außenseiters, der sowohl die Fähigkeiten der Dreamer (magiebegabte Geschöpfe) als auch der Streamer (handwerklich begabte Wesen) in sich vereint. Als das Dorf der Streamer eines Tages durch längst vergessene Monsterhorden beinahe zerstört wird, geben ihm die Dreamer die Schuld an dem Unheil. Melvin flüchtet mit dem Ziel, sich selbst ein Bild vom Ausmaß der Katastrophe zu machen. Unterwegs trifft er auf Talis, die ebenfalls magie- und technikbegabt ist. Zusammen wollen die Helden die Welt vor der Zerstörung bewahren. Sie begleiten die beiden auf einer Reise durch acht unterschiedliche Welten, die grafisch sehr aufwendig gestaltet wurden. Viele große und kleinere Quests gilt es zu lösen, knapp 50 Nichtspielercharakteren und ebenso vielen Gegnertypen werden Sie nach und nach begegnen. Auch grafisch ist *Technomage* voll auf der Höhe der Zeit: Wettereffekte, animierte Texturen, dynamische Lichtquellen und eine stufenlos dreh- und zoombare 3D-Engine sollen *Technomage* zu optischem Glanz verhelfen.

Dirk Gooding



Sesam, öffne dich! Um diese Türen zu öffnen, müssen Sie ein kniffliges Rätsel lösen.





Atmosphärische Renderszenen treiben die Geschichte voran. Wie in Drakan dürfen Sie auch auf einem Drachen reiten.



Ein Herz und eine Seele: Melvin und Talis bestehen gemeinsam viele Abenteuer.



Technomage

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
Hersteller:	Sunflowers
Veröffentlichung:	Juni 2000
Vergleichbar mit:	Final Fantasy 8, Silver
Internet:	http://www.sunflowers.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Technomage vereint Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elemente zu einem interessanten Mix. Grafik und Story stehen dem in nichts nach. «

Technomage nutzt viele der heute möglichen Grafikeffekte. Hier regnen Meteoriten vom Himmel und drohen Melvin zu erschlagen.



Igitt, eine Spinne! Dieses Exemplar lässt sich sicher nicht mit einem Staubwedel davon überzeugen, dass es fehl am Platz ist.



Als römischer Feldherr statten Sie auch den wehrhaften Galliern einen Besuch ab.

Praetorians spielt zur Zeit des römischen Kaisers Augustus vor ca. 2.000 Jahren. Augustus gründete die Elitetruppe Prätorianer zu seinem eigenen Schutz und als politisches Druckmittel.

Ave Cäsar!

„Mir nach!", schreit der Prätorianerpräfekt aus vollem Hals und zieht sein Schwert. „Für den Imperator!", schallt es aus tausend Kehlen und Sekundenbruchteile später stürmt eine menschliche Lawine römischer Schwertkämpfer in Richtung eines gallischen Dorfes.

Hört sich an wie eine Szene aus einem grandiosen Monumentalfilm? Von wegen, das können Sie demnächst live und in Farbe auf Ihrem PC-Monitor bestaunen. Denn was die Pyro Studios (Entwickler von *Commandos*) mit ihrem Echtzeitstrategiespiel *Praetorians* in der Entwicklung haben, lässt die momentane Echtzeit-Referenz *Age of Kings* wie einen hinkenden Ackergaul ohne Zähne aussehen. Mit monumentaler Grafik und einem Spielprinzip, das zu schnellem, taktisch klugem Handeln zwingt, sollen nicht nur Freunde von Echtzeitstrategiespielen in den Bann gezogen werden. Die Grundidee hinter *Praetorians* ist simpel. „Unsere Spiele sollen sich einfach spielen lassen, aber umso schwerer zu meistern sein. Umgekehrt macht es keinen Sinn", meinte Javier Pérez Dolset bei der Präsentation von *Praetorians* in Madrid. Recht hat der Mann, denn wenn man erst eine fummelige Steuerung in den Griff kriegen muss, um seine Truppen von Punkt A nach Punkt B zu bewegen, bleibt der Spielspaß außen vor. Umso erstaunter waren wir, als uns Javier dann eine frühe Version von *Praetorians* auf einem PIII 450 und einer TNT2 vorführte. An Stelle der sonst üblichen isometrischen Ansicht, wie sie beispielsweise in *Age of Kings* verwendet wird, sahen wir eine moderne 3D-Engine, mit der sich das Spielfeld stufenlos zoomen und drehen ließ. „Keine Sorge", beruhigte uns Javier, „wir wissen ganz genau, dass alle 3D-Strategiespiele an der komplizierten Bedienung gescheitert sind. Seit 14 Monate feilen wir an unserer Grafikengine und sie ist der ideale Kompromiss zwischen optimaler Übersicht, simpler Bedienung und Detailreichtum. Mehr noch, wer unbedingt in einer isometrischen Ansicht spielen möchte, bitte sehr! Wir legen ihm keine Steine in den Weg." Sprach's und stellte die Kamera dementsprechend um. Tatsächlich ist die Wahl der Kameraperspektive in *Praetorians* unerheblich. Wenn beispiels-



Noch wiegen sich die Verteidiger der befestigten Stadt in Sicherheit. Mit einem Ablenkungsmanöver stürmen eine Hand voll Männer per Befestigungsturm die Stadtmauer, während der Hauptangriff von See her geführt wird.

weise Wälder oder Gebäude die Sicht auf Ihre Truppen verdecken, werden diese ähnlich wie in *Age of Kings* transparent. Da lacht das Feldherrenherz.

Auf unsere Frage, welche grafischen Spezialeffekte Pyro Studios mit *Praetorians* noch umsetzen möchte, antwortete uns Javier zuversichtlich: „Wir versuchen, so viele Dinge wie eben möglich einzubauen. Spezialeffekte wie Bump-Mapping, Echtzeitschatten und dynamische Lichteffekte sollen für den nötigen grafischen Realismus sorgen. Wenn beim Spieler die notwendige Hardware vorhanden ist, wird jede einzelne Einheit aus bis zu 400 Polygonen dargestellt, mehr als ein Model in *Half-Life* beispielsweise. Der technologische Fortschritt, der heutzutage angesichts der GeForce-Grafikkarten und Prozessoren jenseits von 500 MHz und mehr noch immens erscheint, wird zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *Praetorians* sicherlich Standard sein. „Wir achten aber darauf, dass sich das Spiel an so gut wie jedes System anpassen lässt."

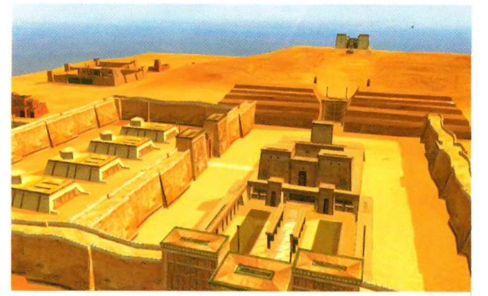
Quo vadis, Imperator?

Praetorians ist ein truppenbasiertes, taktisches Spiel. Truppenproduktion oder Basisbau im herkömmlichen Sinne gibt es nicht. Zu Beginn einer Mission können Sie Ressourcen verteilen und sich eine Armee zusammenstellen. Bauen Sie Belagerungstürme ohne die dazu nötigen Infanteristen oder Bogenschützen, werden Sie wenig Erfolg haben. Laut Javier unterscheiden sich die Truppentypen deutlich voneinander. „Es wird alles klar und logisch sein. Eine Infanterieeinheit ist nur für spezielle Aufgaben zu gebrauchen und wird stets die gleiche Menge Schaden verursachen. In anderen Spielen erledigt eine Katapultsalve mal drei Reiter, mal fünf. In *Praetorians* wird die Katapultsalve immer fünf Reiter zur Strecke bringen. Der Spieler soll wissen, was gerade passiert." Was ist mit Formationen? „Es wird typische Formationen für unterschiedliche Truppentypen geben, aber wir gehen noch einen Schritt weiter. Macht es einen Unterschied, wenn man Infanterie in zwei oder vier Reihen aufstellt? Wir meinen nein. In *Praetorians* werden nur sinnvolle Formationen eingebaut." Um zu verdeutlichen, welche Formationen Sinn machen, erklärte Javier: „Wenn wir Infanterie in einer Schildkrötenformation anordnen, verändern sich sämtliche Eigenschaften! Bogenschützen können nicht mehr viel ausrichten, die Einheit hat einen großen Defensivbonus. Das hat aber auch Nachteile: Die Infanteristen bewegen sich deutlich langsamer, um die Schildkröten-Formation nicht aufzulösen, und werden zur leichten Beute für Katapulte."

Auf dem Kreuzzug ins Glück

Die Solo-Kampagne wird insgesamt 16 Missionen umfassen und neben den typischen „Zerstören Sie alles"-Aufgaben auch speziellere Herausforderungen wie beispielsweise Geleitschutz-Aufträge beinhalten. Laut Javier bietet Ihnen die Einzelspielerkampagne eine aufwendige Story rund um die Geschehnisse der damaligen Zeit und wird mit Zwischensequenzen angereichert. „Letztendlich ist es aber unser Ziel, *Praetorians* als Mehrspieler-Strategiespiel zu etablieren, so wie es mit *StarCraft* auch passiert ist. Die Einzelspielerkampagne wird nur Ihre Ausbildung sein ... die wahren, ruhmreichen Schlachten schlagen Sie gegen andere Spieler."

Dirk Gooding



Befestigte Tempelanlagen und große Paläste sind im alten Ägypten ideale Ausflugsziele für römische Imperatoren.

Praetorians

Voraussichtlich:	PII 450, 64 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	Noch nicht genau bekannt
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Pyro Studios/Eidos
Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Age of Kings, Dark Omen
Internet:	http://www.pyrostudios.com

Spieleanteile

- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Praetorians ist das Halo der Echtzeitstrategie: modernste 3D-Grafik, ausgefeiltes Spielprinzip und ein faszinierender historischer Hintergrund. «

Malerische Aussichten

Ein Rudel deutscher Soldaten hetzt den Green Beret durch verwinkelte Gassen. Einige Schüsse krachen, die Verfolger sinken leblos zu Boden ... Haben Sie in Commandos Szenarios wie dieses vermisst? Dann dürfen Sie sich auf den Nachfolger freuen. Commandos 2 wird die Möglichkeit bieten, viele Konflikte in offenen Feuergefechten zu lösen.

Fakten

- 8 Charaktere
- Drehbare 3D-Engine
- Kombination aus Action- und Denkspielelementen
- Szenarien in Südostasien und Europa

Wer in *Commandos 2* lediglich mit einer Detailverbesserung des Vorgängers rechnet – weitere Charaktere, zusätzliche Waffen, bessere Grafik, neue Missionen – irrt gewaltig. Vielmehr ging Pyro das Wagnis ein, vom Spielprinzip des erfolgreichen Vorgängers abzuweichen. War *Commandos* in erster Linie ein Denkspiel, so entpuppt sich *Commandos 2* als actionreiches Strategiespiel, in dem schnelles Entscheiden oft ebenso wichtig ist wie sorgfältiges Planen. Lautete das Motto früher „Bloß nicht den Alarm auslösen", können Sie nun aus dem chaotischen Gewimmel der in Aufruhr geratenen Wehrmachtstruppen manchmal einen Vorteil ziehen. Neben der Verstärkung ihrer Spezialisten durch den Einbrecher und die russische Agentin Natasha verteidigen in etlichen Szenarien verbündete Soldaten selbstständig Stellungen. Mit deren Hilfe lassen sich selbst größere Feindesmassen besiegen, ohne dass Sie gleich zu Sprengstoff greifen müssten. Für grafische Abwechslung sorgen neben den Gefechten in Europa nun auch Szenarien in Südostasien. Die Missionen bleiben fiktiv, sind aber häufig an reale Vorbilder angelehnt. So dürfen Sie – wie im Film „Die Brücke am Kwai" – beispielsweise eine Flussüberführung sprengen und Kriegsgefangene befreien.

Die Japaner haben die idyllischen Strände im Südpazifik zu Festungen ausgebaut.



Stillgestanden! Ein Offizier schreitet die Reihe der acht angetretenen Soldaten ab. Das ganze Gelände ist gut gesichert.





Anhand solcher 3D-Modelle entwirft Pyro eine Mission.

Dynamische Spielweise

Die alte statische Kameraansicht von *Commandos* hat ausgedient, stattdessen bekommt der Spieler die Möglichkeit, unter freiem Himmel und in Gebäuden die Kamera in 90°-Schritten stufenlos zu drehen. Trotzdem bleibt die Steuerung denkbar einfach. Mit wenigen Mausklicks klettert der Green Beret auf ein Flachdach, greift ein Telefonkabel, hangelt sich so über einen Fluss, lässt sich in der Mitte fallen und taucht bis ans Ufer. Das Ganze ist atemberaubend detailverliebt in Szene gesetzt. Besonders die lebendigen Animationen der Charaktere überzeugen auf ganzer Linie. Ob Hechtsprung aus dem Fenster oder Fechterflanke über den Gartenzaun, die Bewegungen wirken natürlich. Die Arbeit an der Grafik hat Pyro fast abgeschlossen; was noch fehlt, sind Teile des Missionsdesigns und Details im Balancing. In der uns präsentierten Version war sogar schon die KI enthalten. Die geplante Veröffentlichung Anfang Herbst erscheint demzufolge durchaus realistisch.

Alexander Geltenpoth

Interview

Interview mit Gonzo Suarez, Produktionsleiter Commandos 1 & 2

PC ACTION In *Commandos 2* kann der Spieler alternativ richtige Schießereien ausführen. Fürchtet ihr nicht, dass darunter der strategische Teil leidet?
GS: Es hat den Anschein, dass wir verstärkt Action-Elemente in *Commandos* integriert haben, weil offene Konfrontationen möglich sind. Aussicht auf Erfolg haben die nur, wenn der Spieler vorher gründlich nachdenkt.

PC ACTION *Commandos 2* präsentiert sich nun im echten 3D-Gewand, wodurch der Spieler gezwungen ist, die Kameraperspektive des Öfteren zu wechseln. Die große Masse der Spieler scheut doch vor solchen Spielen zurück, oder?
GS: Ob 2D oder 3D für ein Spiel besser ist, hängt von der Art des Spiels ab. Übrigens war bereits der erste Teil in 3D, nur die Präsentation war zweidimensional. Wir geben dem Spieler jetzt die Möglichkeit die Kamera zu drehen, sodass er das volle Potenzial der Umgebung nutzen kann. Wir berücksichtigen, dass Spieler lieber eine klare Darstellung des Spiels haben.

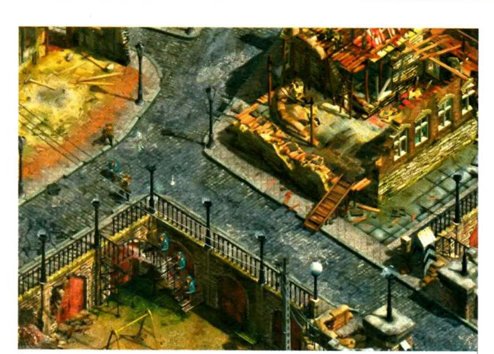


Gonzo Suarez wacht über Commandos 2. Neu in der Truppe ist der Einbrecher und Natasha.

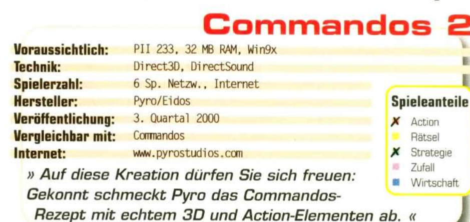
PC ACTION *Commandos* ist eher abstrakt, da jedes Teammitglied nur ganz spezielle Fähigkeiten hat. *Commandos 2* ist realistischer. Viele Aktionen können von allen Charakteren bewältigt werden. Opfert ihr nicht strategische Tiefe dem Realismus?
GS: Tatsächlich ist *Commandos* ein abstraktes Spiel, was nicht bedeutet, dass wir dieses Konzept in *Commandos 2* ändern! In *Commandos* lauten die Fragen auf alle Probleme „Wie?", „Wer?" und „Wo?". In *Commandos 2* hingegen muss es eher „Wie?", „Mit was?" und „Wo?" heißen.

PC ACTION Javier Perez sagte einmal, dass Grafik und Sound das Gameplay unterstützen müssen und nicht umgekehrt. Kann das angesichts der genialen Grafik von *Commandos 2* überhaupt sein?
GS: Javier beschrieb den Grundgedanken hinter allen Spielen von Pyro. *Commandos 2* macht da keine Ausnahme. Nachdem bereits ein solides Spielkonzept bestand, haben wir es mit der passenden Grafik versehen.

PC ACTION Viele Spieler hielten *Commandos* und das Add-On für zu schwierig. Werdet ihr darauf reagieren? Ein großer Teil der Spieler empfand es als genau richtig.
GS: Die unterschiedlichen Meinungen der Spieler über den Schwierigkeitsgrad des Vorgängers sind keine gute Richtschnur, um aus *Commandos 2* ein gutes Spiel zu machen. Ich glaube, wir sind erfolgreicher, wenn wir die Spieler überraschen und nicht versuchen, ihre Erwartungen umzusetzen.



Im zerbombten Haus haben sich einige alliierte Soldaten verschanzt, die selbstständig auf die Wehrmachtstruppen feuern.



Commandos 2

Voraussichtlich:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., Internet
Hersteller:	Pyro/Eidos
Veröffentlichung:	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Commandos
Internet:	www.pyrostudios.com

Spieleanteile
✗ Action
Rätsel
✗ Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Auf diese Kreation dürfen Sie sich freuen: Gekonnt schmeckt Pyro das Commandos-Rezept mit echtem 3D und Action-Elementen ab. «

Die neuen, sehr widerstandsfähigen Tiberiumfloater setzen die bereits bekannten grünen Giftwolken und elektrische Entladungen als Waffen ein.

Fakten

- 18 Missionen in zwei Kampagnen
- Weitere Einheiten für NOD und GDI
- Neue, mutierte Tiberiumlebensformen
- 30 Minuten Filmsequenzen
- 10 Mehrspielerkarten
- Neue Mehrspielervariante „World Domination"

Im Bann des Tiberiums

Kane ist tot, die GDI hat eine entscheidende Schlacht gewonnen, aber NOD existiert weiter. In der Mission-CD Firestorm setzt Westwood den nächsten Abschnitt der C&C-Geschichte in Szene. Projektleiter Rade Stojsavljevic bezieht im Interview Stellung und enthüllt sämtliche Neuheiten des Add-Ons.

PC ACTION ***Tiberian Sun*** **ließ viele Fragen zum C&C-Universum unbeantwortet. Erfahren die Fans in *Firestorm* mehr?**

Rade Stojsavljevic: Ja, das ist eines unserer Lieblingsthemen. *Firestorm* beginnt direkt nach *Tiberian Sun*. NOD versucht sich vom Verlust Kanes zu erholen, ist aber noch unorganisiert, bis CABAL wieder richtig funktioniert. Die GDI will Wege finden, das Tiberiumwachstum zu stoppen. Die beiden Storys sind unabhängig, aber ineinander verwoben. Beide Kampagnen können parallel stattfinden, erstmals müssen wir nicht davon ausgehen, dass eine Seite gewinnt. Dabei beantworten wir eine Menge Fragen, aber werfen natürlich in *C&C*-Manier auch neue auf.

PC ACTION **Verwendet *Firestorm* die gleiche, ziemlich einzigartige Struktur der Missionsbäume?**

R.S.: Nein, die Kampagnen in *Firestorm* sind linear, weil wir so die Story besser erzählen können.

PC ACTION **Enthält *Firestorm* versteckte Szenarien, so wie beispielsweise die mutierten Ameisen in der Mission-CD zu *Alarmstufe Rot*?**



Genau nach Konzept: Rade Stojsavljevic achtet darauf, dass sämtliche Details in Firestorm richtig umgesetzt werden.

R.S.: Nein, wir haben keine versteckten Missionen eingebaut. Wir haben unsere gesamte Zeit in die neuen Kampagnen gesteckt.


PILOT ODER PROGRAMMIERER?
VON MANNSTEIN
BESSER DIE BARMER
BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse


Hier soll die GDI eine Fabrik vor der Bevölkerung schützen, ohne jemanden zu töten.


Die Juggernauts besitzen eine große Feuerreichweite, richten aber nur wenig Schaden an.

PC ACTION Einige Updates veränderten das Balancing schon leicht. Wird *Firestorm* die Eigenschaften der Einheiten weiter verändern, um die Spielbarkeit zu erhöhen?

R.S.: Ja, wir wollen einen größeren Anreiz bieten, Einheiten wie den Disruptor und Banshee zu bauen. Außerdem erreichen Einheiten schneller Veteranenstatus, wodurch sich ihre Fähigkeiten noch stärker verbessern.

PC ACTION Wird eine verbesserte KI in *Firestorm* eingesetzt? Immerhin basiert die KI in *C&C 3* nur auf Scripts! Der Computer mogelt im Gefechtsmodus, um sich gegen Spieler zu behaupten.

R.S.: An der KI haben wir fast nichts geändert. Wir verwenden Scripts, da wir so das Geschehen in der Mission besser kontrollieren können.

PC ACTION *Firestorm* enthält neue Einheiten, wie beispielsweise die Artillerie für die GDI. Das wirft doch Balancing-Probleme auf! Wie lange hat Westwood den Mehrspielermodus getestet?

R.S.: Mehrspielergefechte sind jetzt fairer, da beide Seiten über Einheiten mit großer Schussweite verfügen. Wir haben die neuen Einheiten zwei Monate lang getestet, aber man kann vor der Veröffentlichung nie wissen, ob das Balancing bis ins Detail stimmt. Falls nötig, werden wir kleinere Änderungen vornehmen.

PC ACTION Es soll ja eine neue Mehrspielervariante geben, die sich „World Domination" nennt. Benötigen die Spieler dazu die Mission-CD?

R.S.: World Domination ist ein grafisch dargestelltes Turnier, in dem die Spieler ihre Seite wählen und um bestimmte Gebiete kämpfen. Nach jedem Tag werten wir die Siege und Niederlagen aus und stellen damit fest, welche Seite das Territorium erobert hat. Dann werden neue Gebiete hinzugefügt und der Kampf geht weiter, bis eine Seite die ganze Region (Nordamerika oder Europa) erobert hat. Für World Domination wird *Firestorm* benötigt.


Rade Stojsavljevic und Adam Isgreen, der schon am Design von Alarmstufe Rot maßgeblich beteiligt war, beraten über die neuen Einheiten.

PC ACTION Was passiert mit den Spielern von Westwood-Online, die noch keine Mission-CD haben?

R.S.: Wer *Firestorm* besitzt, kann zwischen dem regulären *Tiberian Sun-* und dem *Firestorm*-Mehrspielermodus wählen. Für Spieler ohne *Firestorm* bleibt hingegen alles gleich.

PC ACTION In *Firestorm* sehen die Fans erstmals mehr von den Aliens. Wird ein Nachfolger zu *Tiberian Sun* die Story fortführen oder plant Westwood eine völlig neue Story, wie in *Alarmstufe Rot*?

R.S.: Ich kann noch nicht sagen, was im nächsten Teil passiert, dafür ist es noch viel zu früh und wir haben die Details noch nicht ausgearbeitet. Das Ende in *Firestorm* eröffnet jedoch etliche Möglichkeiten, um die Story fortzusetzen.

Alexander Geltenpoth

C&C 3 Firestorm

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DDraw, DSound
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 4 Sp. Internet
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	Ende März 2000
Vergleichbar mit:	Tiberian Sun
Internet:	www.westwood.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Alles, was eine Mission-CD braucht: Neue Kampagnen und Einheiten versprechen wieder viel Spaß im Einzel- und Mehrspielermodus. «

Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche HighEnd-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Action

Titel	Hersteller
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Freespace 2	Volition
Half-Life (deutsch)	Valve
Quake 3	id
Unreal Tournament	Epic Games

Adventure

Titel	Hersteller
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Shadow Man	Acclaim
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Titel	Hersteller
Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra
USAF	Jane's

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 2000	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Titel	Hersteller
Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	TopWare
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Titel	Hersteller
Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed 4	Electronic Arts
Superbike World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Baldur's Gate	Interplay
EverQuest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
Revenant	Eidos
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2 Gold	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

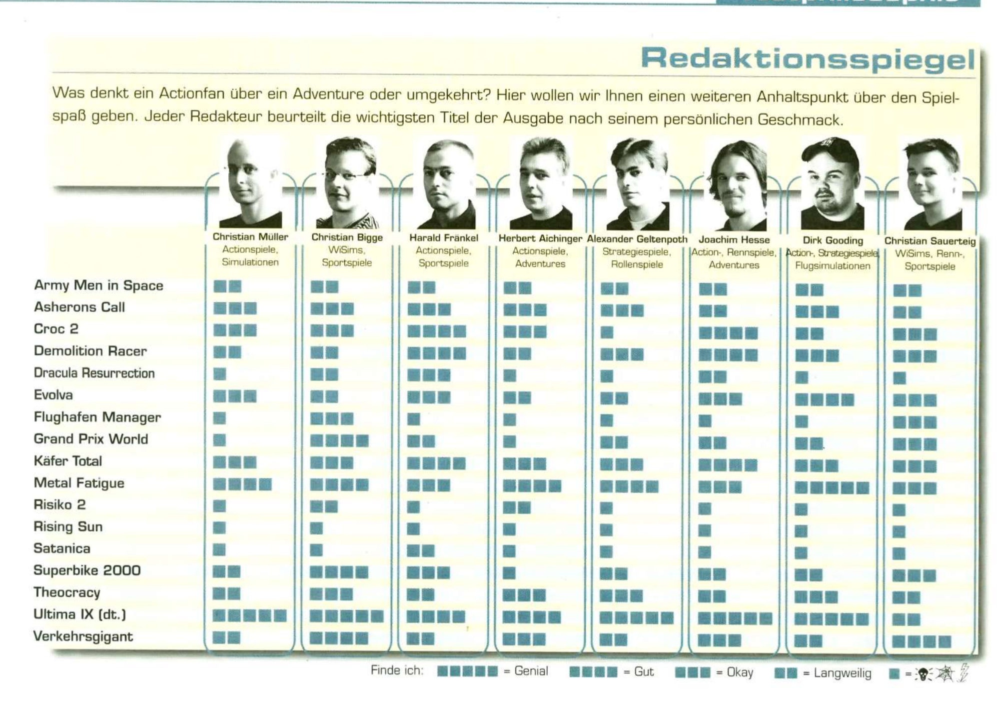
Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wertung	Bedeutung	Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Dirk Gooding Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Army Men in Space	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■
Asherons Call	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■
Croc 2	■■■	■■■	■■■■	■■■	■	■■■■	■■	■■■
Demolition Racer	■■	■■	■■■■	■■	■■■	■■■■	■■■	■■■
Dracula Resurrection	■	■■	■■■	■	■	■■	■	■
Evolva	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■■	■■■
Flughafen Manager	■	■■■	■	■	■	■	■	■■■
Grand Prix World	■	■■■■	■■	■	■■	■■	■■	■■■
Käfer Total	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■
Metal Fatigue	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■
Risiko 2	■	■■	■	■■	■	■	■	■
Rising Sun	■	■	■	■	■	■	■	■
Satanica	■	■	■■	■	■	■	■	■
Superbike 2000	■■	■■■■	■■■	■	■■	■■	■■	■■■
Theocracy	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■
Ultima IX (dt.)	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■
Verkehrsgigant	■■	■■■■	■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = ☠ 🕸 ⚡

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte, die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren

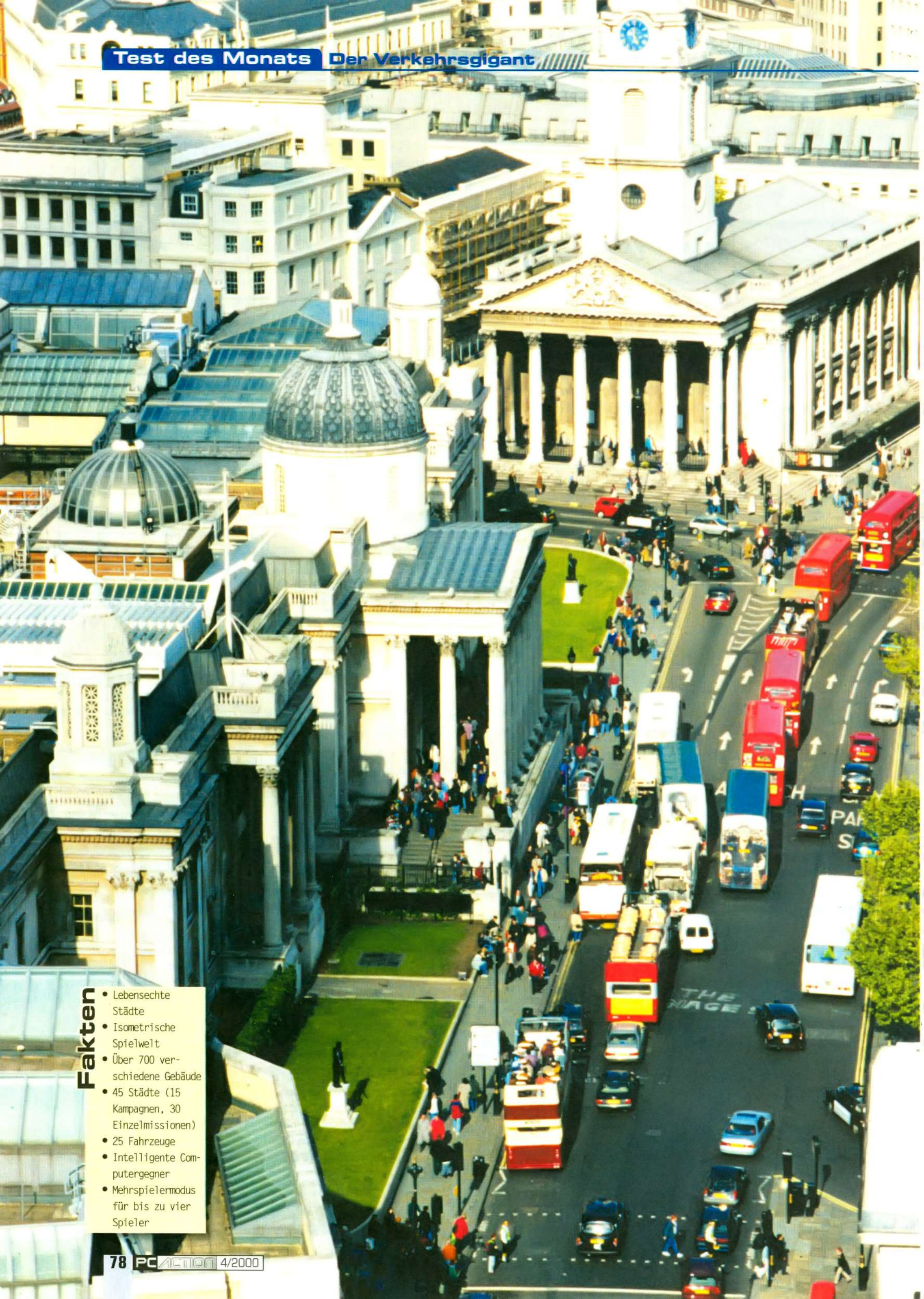
Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion :	**Beta 0.95**
Steuerung:	**sehr gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	**93%**

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



Fakten

- Lebensechte Städte
- Isometrische Spielwelt
- Über 700 verschiedene Gebäude
- 45 Städte (15 Kampagnen, 30 Einzelmissionen)
- 25 Fahrzeuge
- Intelligente Computergegner
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler

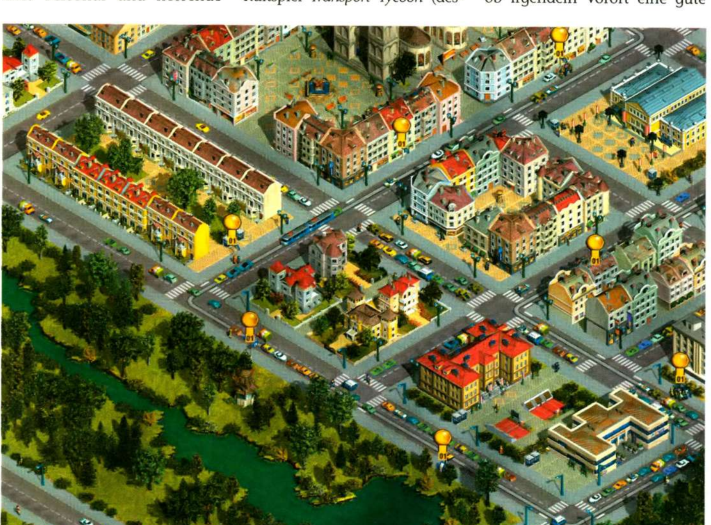
WAS FÜR EIN VERKEHR

Es regnet. Ich will in die Stadt. Der nächste Bus kommt in 25 Minuten. Muss zwei Mal umsteigen. Toll. Gehe zur Bushaltestelle. Nicht überdacht. Werde nass. Bus kommt nicht. Suche die nächste S-Bahn. Finde keine, nehme mein Auto und stehe eine Stunde im Stau. ARRGGH!!! Zeit wird's, dass Sie in die Rolle des Verkehrsgiganten schlüpfen und den ganzen Pseudo-Städteplanern einmal zeigen, wo's langgeht.

Keine Frage, der öffentliche Nahverkehr ist selten ein Vergnügen – Umweltschutz und -bewusstsein hin oder her. Angefangen bei schlechten Verbindungen und überfüllten Bussen und Bahnen über unfreundliches Personal und horrende Fahrpreise bis hin zu Superstaus und unbequemen Wartehäuschen gibt es mehr als genug zu kritisieren. Dank der österreichischen Softwareschmiede JoWood dürfen Sie nun genau wie beim heimlichen Vorbild und Kultspiel *Transport Tycoon* (dessen Nachfolger immerhin für 2002 angekündigt ist!) als Manager eines Verkehrsunternehmens all das besser machen, was Ihnen im echten Leben tierisch auf den Zeiger geht, und dabei noch reichlich Kohle scheffeln – ein glückliches Händchen vorausgesetzt.

Verkehr-te Welt

Ihre *Verkehrsgiganten*-Karriere starten Sie auf kommunaler Ebene in einem verhältnismäßig kleinen Örtchen mit bestenfalls 8.000 Einwohnern. Doch bevor Sie den Zündschlüssel in Ihren Bussen und Bahnen umdrehen dürfen, müssen Sie noch eine kleine, aber für den Spielverlauf wichtige Entscheidung treffen: Möchten Sie im Sinne eines Unternehmers spielen und in erster Linie viel Gewinn erwirtschaften und einen hohen Firmenwert und eine hohe Flächendeckung erreichen – oder möchten Sie lieber in die Haut eines Verkehrsbeauftragten schlüpfen, dessen primäres Anliegen die Befreiung der Städte vom Individualverkehr ist? Entscheiden Sie sich für den Posten des Verkehrsunternehmers, ist es Ihnen ziemlich schnuppe, ob irgendein Vorort eine gute



Nach einiger Zeit können auch Straßen- und S-Bahnen gebaut werden. Zwar sind diese um einiges effektiver als Busse, gegen einen Stau können jedoch auch sie nichts ausrichten.



Nichts geht mehr. Hoffentlich können Sie Ihrer Stadt derartige Unannehmlichkeiten ersparen.

Die isometrische Stadt ist in drei Stufen zoombar und bietet Auflösungen bis zu 1.280x960 Bildpunkten.

Das durchdachte Menüsystem hält zahlreiche Informationen bereit.

Übersichtskarte der Stadt

Praktisch: Per Mausklick haben Sie Ihre Busse und Bahnen immer im Auge.

Verkehrsanbindung hat oder nicht, Hauptsache, unterm Strich bleibt ein hübsches Sümmchen auf der Haben-Seite Ihrer Bilanz übrig. Als städtischer Verkehrsbeauftragter hingegen müssen Sie zusätzlich dafür sorgen, dass ein Großteil der Bevölkerung das Auto in der Garage lässt und auf Ihre öffentlichen Verkehrsmittel umsteigt, was kein allzu leichtes Unterfangen ist.

Wusel-Schüler auf Lebenszeit

Beim ersten Blick in „Ihr" Städtchen aus der *SimCity*-Optik wird Sie vermutlich der Schlag treffen: Kaum ans nähere Geschehen herangezoomt, lassen sich wahre Blechlawinen erkennen, die sich durch die Straßen quälen und an manchen Punkten sogar ganz zum Stillstand kommen. Diesen für die Bevölkerung nervigen Stop-and-go-Verkehr gilt es nun schnellstens zu beseitigen, aber wie nur? Damit, einfach eine Buslinie von links nach rechts zu ziehen und diese mit vier Haltestellen auszustatten, ist es nämlich nicht getan. Zuallererst muss der Verkehr einmal analysiert werden. Wo ist denn am meisten los? Wohin fahren die Leute, woher kommen sie etc. Ein Klick auf ein beliebiges Fahrzeug verrät Ihnen, welches Ziel der Fahrer hat und warum er nicht auf die öffentlichen Verkehrsmittel ausweicht. Haben Sie sich einen Überblick über die Verkehrssituation verschafft, können Sie eine neue Bus-, S-Bahn- oder Magnetschwebebahnlinie einrichten. Aus finanziellen Erwägungen reicht das Geld anfangs nur für eine Buslinie und ein nicht zu teures Vehikel zur Fahrgastbeförderung. Idealer Startpunkt für solch eine Buslinie ist zum Beispiel eine hässliche Plattenbausiedlung am Stadtrand. So unattraktiv der Bezirk auch aussehen mag, so gewinnversprechend ist ein solcher Wohnkomplex. Hier wohnen eine Menge Leute auf engem Raum, die befördert werden wollen. Um die ganze Simulation etwas zu vereinfachen, arbeiten beim *Verkehrsgiganten* nämlich alle Männer eines Wohnhauses in der gleichen Firma, alle Frauen hocken zu Hause, kochen und gehen ins selbe Einkaufszentrum und alle Schüler gehen – na, wohin wohl? – in die gleiche Schule und dies ein Leben lang. Ein zugegebenermaßen schrecklicher Gedanke.

Spinnen Sie Ihr Netz!

Ein Mausklick auf ein Haus verrät Ihnen, welche Gebäudetypen die Bewohner „ansteuern". Die Domizile teilen sich in fünf Lebensbereiche: Einkaufen, Arbeit (Fabrik, Büros ...), Freizeit (Schwimmbäder, Stadien, Museen), Lernen und Wohnen. Je mehr Lebensbereiche Ihre Verkehrslinie abdeckt, desto mehr potenzielle Kunden wollen mit Ihnen mitfahren. Also los: Die erste Linie verläuft von der Hochhaussiedlung am Einkaufszentrum Ihres Vertrauens in Richtung Arbeitsstätte (z. B. Fabrik) und auf dem Rückweg zum Hochhaus an der Schule und an einer Freizeiteinrichtung vorbei – perfekt! Nun gilt es noch, die Haltestellen zu errichten – vom einfachen Blechschild mit einem „H" drauf bis hin zum komplett beheizten Wartesaal ist alles möglich –, einen erschwinglichen Bus zu kaufen und den Fahrpreis festzulegen. Und siehe da, schon nimmt der Bus mitsamt Busfahrer die Arbeit auf. Nach kurzer Zeit lassen



Um den Stadtkern ist ein wahrer Konkurrenzkampf entbrannt. Gleich vier Unternehmen buhlen hier um die Kundschaft.

Vergleich

Der Verkehrsgigant stößt sofort in die Spitzengruppe der modernen Aufbausimulationen vor. Dass es nicht zu mehr reicht, liegt schlicht und ergreifend daran, dass die Motivationskurve konstant nicht ganz so hoch gehalten werden kann. *Der Industriegigant* stammt ebenfalls von JoWood und simuliert den Aufbau eines Speditionsunternehmens realistisch und unterhaltsam. Der Städtesimulator *SimCity 3000* befasst sich primär mit dem „Aus-dem-Boden-stampfen" ganzer Metropolen und behandelt die Verkehrsproblematik eher sekundär. Abgeschlagen aufgrund der völlig veralteten Technik rangiert *Transport Tycoon Deluxe* von 1995, das in puncto Spieltiefe und Abwechslung dem *Verkehrsgiganten* aber noch heute das Wasser reichen kann.

Sim City 2000	83%
Der Industriegigant	81%
Der Verkehrsgigant	79%
Transport Tycoon Deluxe	69%

So spielt sich Der Verkehrsgigant



Analyse der Verkehrssituation
Bereits auf den ersten Blick lassen sich wichtige Anhaltspunkte für den angehenden Verkehrsplaner finden: Wo ist viel Verkehr, wo kommt es häufig zu Staus, welches Ziel wird oft und regelmäßig von den Bewohnern angesteuert?



Ausspähen eines interessanten „Startpunktes" für eine Buslinie
Das Wichtigste ist die allererste Buslinie. Mit ihr müssen Sie erste Gewinne einfahren, um weiter expandieren zu können. Interessanter Ausgangspunkt wäre zum Beispiel eine Hochhaussiedlung.



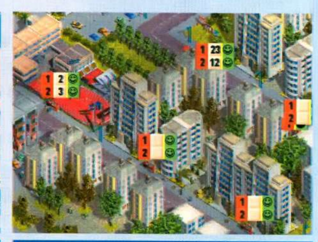
Planen der Linie
Ein Klick auf ein Wohnhaus verrät Ihnen, welche Gebäude dessen Bewohner ansteuern. Bauen Sie also eine Strecke zu den „Zielgebäuden" Ihrer Klientel. Die Planung der Linie geht erfreulich einfach von der Hand.



Bauen der Haltestellen
Ist die Linie geplant, muss diese noch mit Haltestellen oder Wartehäuschen versehen werden. Mit Sitzbänken oder gar beheizten Räumlichkeiten sammeln Sie reichlich Pluspunkte bei der Kundschaft, die Ihnen dann auch eher mal Verspätungen verzeiht.



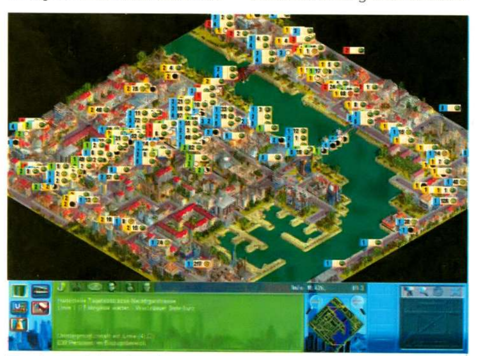
Wartung und Werbung
Mund-zu-Mund-Propaganda gibt es in den Städten des Verkehrsgiganten zwar auch, doch richtig viele Leute erreicht man immer noch mit Werbung. Wichtig ist auch das regelmäßige Warten Ihres Fuhrparks – nicht, dass plötzlich mal die S-Bahn entgleist ...der Imageverlust wäre fatal.



Expansion
Je mehr Geld Sie haben, desto weiter muss das Streckennetz ausgebaut werden. Auch Straßen- und S-Bahnen sollten nun gebaut werden, wobei der Bau von Magnetschwebebahnen eher ein millionenverschlingendes Prestigeprojekt für die steinreichen Planer unter Ihnen darstellt.

sich wartende Menschen an der Haltestelle entdecken und an der direkt vor der Fabrik liegenden Haltestelle, die „dank" des gegenüberliegenden Sportplatzes ein Einzugsgebiet von 1.280 Menschen hat, bilden sich wahre Menschentrauben, die ein kleiner Bus gar nicht auf einmal transportieren kann. Kein Problem, einfach einen zweiten Bus für diese Linie (optional) zeitversetzt einsetzen und der erste Rubel rollt.

Um das Spielziel zu erreichen, muss natürlich mehr oder weniger die ganze Stadt „vernetzt" werden. Und hier liegt dann auch wieder die Crux: Um richtig Geld zu scheffeln, müssen Sie der Bevölkerung die Möglichkeit geben, jedes relevante Ziel in der Stadt per Bus bequem (!) erreichen zu können. Denn niemand wird Ihre Busse und Bahnen nutzen, wenn man mit dem Auto doppelt und drei Mal so schnell unterwegs ist oder erst x-mal umsteigen muss, um ans Ziel zu gelangen. Weitere Faktoren pro oder contra öffentliche Verkehrsmittel stellen Qualität des Verkehrsmittels, Ruf des Unternehmens, Wartezeiten und Bekanntheitsgrad der Linie dar. Letzterer lässt sich beispielsweise durch Werbung an Plakatwänden, im Rundfunk oder gar im Fernsehen steigern.



Das kann sich sehen lassen. Unser Verkehrsunternehmen (blau) arbeitet im wahrsten Sinne des Wortes flächendeckend.



Auf dieser Einzelkarte haben Sie es mit vielen kleinen Ortschaften zu tun, die verkehrstechnischen Anschluss suchen.

Der Verkehrsgigant

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Werte beruhen alle auf mittlerer Zoomeinstellung, da die weiteste Stufe selbst auf einem PIII 500 mit 128 MB RAM und TNT2 Ultra sehr ruckelig scrollt. Bei allen Details stößt der Rechner deutlich an seine Leistungsgrenzen.

Legende: nicht spielbar – optimal spielbar – gut spielbar – noch spielbar – kaum spielbar

Bildauflösung 800x600

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildauflösung 1.024x768

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	nicht unterstützt			
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildauflösung 1.280x960

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	nicht unterstützt			
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Sound & Musik

Straßenbahnen bimmeln, Autos hupen und Polizeisirenen heulen auf, wenn sich irgendwo ein Unfall ereignet hat oder sonstige wichtige Ereignisse stattfinden. Musikalisch geht es beim *Verkehrsgiganten* eher ruhig zu, alle paar Minuten wird ein Musik-Sample eingespielt.

Steuerung

Der Verkehrsgigant wird komplett mit der Maus gesteuert. Die Steuerung ist äußerst benutzerfreundlich geraten. Mittels weniger Mausklicks planen Sie komplette Buslinien oder rufen im übersichtlichen Hauptmenü informative Statistiken ab.

Pro & contra

- ⊕ Exakte Simulation des öffentlichen Lebens
- ⊕ Schicke Grafik
- ⊕ 45 unterschiedliche Städte
- ⊕ Ordentliche KI
- ⊕ Geringe Hardwareanforderungen
- ⊕ Einfache Steuerung...
- ⊖ ... die bei größeren Städten mit bis zu 40.000 Bewohnern jedoch an ihre Grenzen stößt
- ⊖ Auf Dauer etwas eintönig
- ⊖ Kampagnen teils mit happigem Schwierigkeitsgrad

Installation

Der Verkehrsgigant fordert 150-240 MB Ihres Festplattenplatzes. Nicht allzu viel, zumal Sie darüber hinaus mit keinen großartigen Ladezeiten rechnen müssen.

Vollständige Installation: 240 MB

Ladezeiten: Gering

Mehrspielermodus

Bis zu vier Spieler können beim *Verkehrsgiganten* im lokalen Netzwerk ihr Unwesen treiben und in den Einzelszenarien um die Wette Buslinien und Co. bauen. Für das Netzwerkspiel benötigt jeder Teilnehmer eine eigene CD.

Kommentar

Christian Bigge

Und wieder wuselt der Faktor! Mitunter musste ich mich von der Beobachtung des Bildschirmgeschehens regelrecht losreißen, weil mir das Programm unmissverständlich klarmachte, dass ich mal wieder etwas für mein Unternehmen unternehmen musste. Es gibt also zeitweise viel zu tun beim Verkehrsgiganten, aber reicht das auch auf Dauer? Trotz der lobenswerten Turbofunktion, mit der sich die Digi-Welt fast 100-fach beschleunigen lässt, unterscheiden sich die Aufgaben von Karte zu Karte zu wenig. Das ist schade, denn JoWood ist es durchaus gelungen, eine realistische Weltensimulation auf den Monitor zu zaubern.

The City that never sleeps

Auch wenn er auf den ersten Blick so ausschaut, JoWoods *Verkehrsgigant* ist kein *SimCity*-Verschnitt. Hier geht es einzig und allein um den öffentlichen Nahverkehr, abgesehen von Haltestellen können keine Gebäude – auch keine Straßen – gebaut, sondern nur abgerissen werden, um den nötigen Platz für Prestige-Objekte wie eine Magnetschwebebahn zu schaffen. Die wirklichkeitsnahen Städte sind liebevoll designt, jede hat ihre Eigenarten und Besonderheiten, die einem das Leben als Verkehrsplaner nicht immer leicht machen. Besonders schön ist, dass in den JoWood-Metropolen der Verkehrsfluss nicht immer gleich aussieht, wie beispielsweise bei *SimCity 2000*, sondern es sehr lebendig zugeht. Unfälle passieren, Einsatzfahrzeuge rasen heran und ein hübscher Stau wird die Folge sein. Ihre Busse müssen ebenfalls warten und die Fahrgäste werden zornig, weil sie nicht rechtzeitig ankommen – wie im echten Leben halt. Eine gut geplante Buslinie wird sich auf das Verkehrsgeschehen Ihrer Stadt auswirken, indem merklich weniger Autos in bestimmten Vierteln fahren werden. Lediglich die Tatsache, dass es in den Städten des *Verkehrsgiganten* ausschließlich 90-Grad-Kurven gibt, ist nicht sehr realistisch. Tribut zollen muss JoWood bei den größeren Städten mit ihren zahlreichen Bus- und Bahnlinien und häufig weit über 100 Fahrzeugen der Übersicht, die zeitweise flöten geht. Immerhin sind die wichtigsten Informationen (wie zufrieden sind die Bewohner im Einzugskreis einer Haltestelle, wie voll ist mein Bus ...) anhand kleiner Smileys und Diagramme auf einen Blick zu erfassen, so dass Sie sich nicht erst durch zahlreiche Menüs klicken müssen. Apropos Menüs: *Der Ver-*



Bei besonderen Ereignissen werden Sie mit solchen Zwischensequenzen belohnt.



Dieses Kaufhaus hat eine hohe Reichweite und schreit förmlich nach einer Busanbindung.



Dieses Fußballstadion mitsamt dem Pseudo-Eiffeltürmchen im Umfeld verspricht zahlreiche Fahrgäste.



Das Städtchen Wels besitzt einen malerischen Stadtkern. Ein Klick auf den Dom (grün) verrät Ihnen, welche Haushalte (rot) dieses Freizeitziel regelmäßig ansteuern.

kehrsgigant kommt mit sehr wenigen Menüpunkten bestens aus und ist dank seiner Übersichtlichkeit auch für Einsteiger gut geeignet.

Kein Leben unter der Erde

Schade, dass JoWood entgegen bisherigen Ankündigungen die U-Bahnen wieder aus dem Spiel genommen hat. So bleiben dem virtuellen Verkehrsunternehmer „nur" Busse, Straßenbahnen, S-Bahnen und Schwebe- sowie Magnetbahnen, um der Bevölkerung das Geld aus der Tasche zu ziehen. Gerade Letztere sind wohl mehr als Prestigeobjekt zu betrachten, da alleine für deren Schienenbau zahlreiche Gebäude abgerissen werden müssen, was einen hohen zweistelligen Millionenbetrag verschlingt. Der Nutzen solch einer Bahn ist natürlich zweifellos vorhanden, doch das investierte Geld wird sie im Leben nicht wieder „einfahren" können. Um etwas Abwechslung in den auf Dauer leicht eintönigen Alltag eines Verkehrsplaners zu bringen, werden mit der Zeit neue Fahrzeuge und Bahnen freigeschaltet (insgesamt gibt es 25). Ab und an löst eine in Ihrem Städtchen stattfindende Großveranstaltung den verkehrstechnischen Supergau aus. Darüber hinaus können auch Unfälle und sonstige „Katastrophen" zeitweise ganze Straßen lahmlegen. Letzteres ist gerade bei einer Stadtgröße um die 40.000 Einwohner ziemlich tragisch, weil so einerseits reichlich Geld verloren geht und andererseits viele verärgerte Fahrgäste künftig Ihre Linie meiden.

Bitte mehr davon!

Insgesamt bietet *Der Verkehrsgigant* 15 knifflige Kampagnen, die im Laufe der Zeit freigeschaltet werden, und 30 Einzelkarten mit allerhand Herausforderungen. In den Einzelszenarien haben Sie es obendrein noch mit bis zu drei erfreulich intelligent agierenden Computergegnern zu tun, die Ihnen und Ihrem Unternehmen das Leben zusätzlich schwer machen und ebenfalls um die Gunst der Kunden buhlen. Darüber hinaus gibt es noch den obligatorischen Endlosspiel-Modus, der diesmal auch nicht wie beim Vorgänger nach hundert Jahren endet. Wie schon beim *Industriegiganten* sind die ersten Kampagnen eher Aufbaumissionen, wohingegen Sie bei den letzteren Krisenmanagement betreiben müssen.

Alles in allem ist *Der Verkehrsgigant* ein gutes Spiel, bei dem mitunter das bloße Zuschauen aufgrund des Wuselfaktors schon Spaß macht, dennoch hätte JoWood noch mehr aus der Thematik herauskitzeln können. Warum etwa gibt es keine Tageszeitenwechsel? Oder Wochentage und daraus resultierende unterschiedliche Verkehrssituationen an Sonn- und Feiertagen? Oder Wetterwechsel mit Schnee und Eis, wo die Leute zwangsweise das Auto stehen lassen müssen? Ein Park-and-ride-System wäre bestimmt auch keine schlechte Idee gewesen und hätte auf Dauer noch mehr Spaß gemacht. Vielleicht berücksichtigen die Österreicher ja einige dieser Punkte für die im Sommer geplante Zusatz-CD – schön wär's.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Wer seit Jahren über die öffentlichen Verkehrsmittel herzieht, weiß spätestens seit JoWoods Verkehrsgiganten, dass die Planung alles andere als ein leichtes Unterfangen ist und in richtige Arbeit ausarten kann. Dank des reellen Verhaltens der Bürger und der exakten Simulation des „öffentlichen Lebens" verbucht der Verkehrsgigant reichlich Pluspunkte. Es macht einfach Spaß, die anfängliche „Massenträgheit" der Bevölkerung in einen wahren Run auf Ihr Unternehmen umzumünzen. Leider, leider ist der Verkehrsgigant nicht unbedingt die vielfältigste WiSim der Spielegeschichte. Auf Dauer fehlen echte Abwechslungen oder Herausforderungen, mit denen seinerzeit der Transport Tycoon die Massen begeistern konnte. So bleibt unterm Strich eine für Genre-Fans empfehlenswerte und realistische Simulation des Nahverkehrs, aber weiß Gott kein neuer Meilenstein im Genre.

Der Verkehrsgigant

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	275 MB/240 MB
Internet:	www.verkehrsgigant.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	JoWood
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Wirtschaftssim.
Testversion:	Master vom 24.02.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	68%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	

» Zwar keine perfekte, doch für Genrefans definitiv empfehlenswerte Simulation des Verkehrswesens. «

79 %



Ob zu Lande, unter der Erde oder in der Luft, in Metal Fatigue müssen Sie auf drei Ebenen heiße Schlachten schlagen.

Kampf der Titanen

Mech-Piloten aller Länder, vereinigt euch, denn die Metal-Kampfkolosse stampfen wieder. Im Echtzeitstrategiespiel Metal Fatigue sorgen haushohe „Combots" mit schwingenden Äxten und Schwertern, Laserwummen und Raketenwerfern für wahrhaft kolossale Massenprügeleien.

Fakten

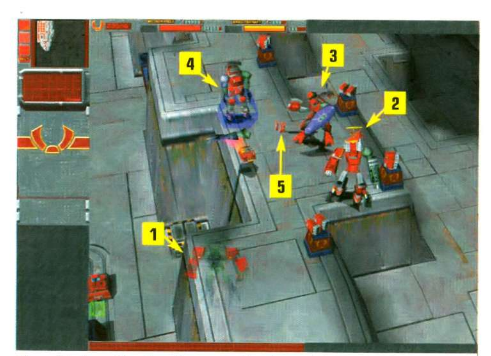
- 3 Kampagnen
- 3 verschiedene Gefechts-Ebenen
- Stufenlos zoom- und drehbares Terrain
- Vereinfachtes Ressourcen-Management
- Individuelle Roboter-Designs

Schaut man sich die jüngsten Vertreter des Echtzeitstrategie-Genres wie *Homeworld, Earth 2150* oder das demnächst erscheinende *Ground Control* an, könnte man glatt meinen, dass hier ein Innovations-Boom den nächsten jagt. Egal, ob stufenlos dreh- und zoombare 3D-Umgebung, Echtzeitschatten, Transparenz- und dynamische Lichteffekte, die Liste der technischen Verbesserungen ist so lang wie die Bärte der Rockopas von ZZ Top. Neu im Hightech-Eldorado der Echtzeitstrategie ist *Metal Fatigue*, das die obige Liste um weitere spektakuläre Grafik- und sinnvolle Spieloptionen erweitert.

Vergleich

Metal Fatigue sieht gegen die direkten Konkurrenten *Total Annihilation* und *MechCommander* oder *Warzone 2100* deutlich reifer aus. Lediglich *Earth 2150* macht hier noch einen runderen Eindruck.

Earth 2150	92%
Metal Fatigue	83%
Warzone 2100	82%
Total Annihilation (abgew.)	76%
MechCommander (abgewertet)	70%





Verschiedene Combot-Designs: Combot mit Tarnfähigkeiten (1), Flugabwehr-Bot mit Flak-Torso (2), Nahkampf-Combot mit Axt und Schild (3) oder Energiebeinen (4) und eine winzige Crew (5).



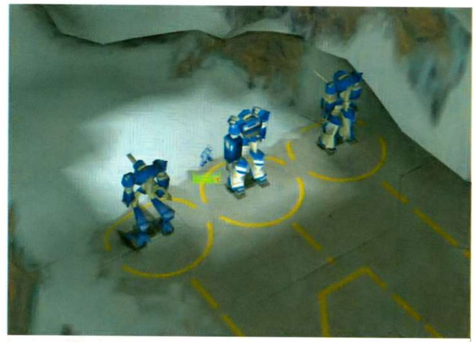
Aus der kleinen Basis in der Vorplanungsphase ist nach und nach eine ziemlich große und stark befestigte Produktionsanlage geworden. Die grüne Linie zeigt den Schutzschildradius.

Es war einmal ...

Die Geschichte hinter *Metal Fatigue* ist inhaltlich an klassische Anime-Filme angelehnt, in denen Loyalität und Verrat, Mut und Feigheit eine wichtige Rolle spielen: Im 23. Jahrhundert senden die drei größten CorpoNations eine gemeinsame Expeditionsflotte zum fremden Planeten Hedoth Prime. Ziel der Expedition ist es, Hinweise oder Artefakte zu finden, die über die Alienrasse Hedoth Aufschluss geben könnten. Es kommt, wie es kommen muss: Die drei Angelus-Brüder Diego, Stefan und Jonus, die für die Rimtech-CorpoNation arbeiten, entdecken während eines heftigen Kampfes mit einer noch aktiven Hedoth-Roboterdrohne ein seltsames außerirdisches Artefakt – genauer gesagt eine Waffe, deren Potenzial das ausgeglichene Mächteverhältnis der drei CorpoNations ins Wanken bringen könnte. Ein heftiger Streit entbrennt, in dessen Verlauf Stefan verletzt und irrtümlich für tot erklärt wird, Jonus mit dem Artefakt verschwindet und Diego ohne seine Brüder zurückkehren muss. Nun sind Sie gefragt, denn die Geschichte von *Metal Fatigue* beginnt exakt nach diesem schicksalhaften Zwischenfall.

Eine ehrenwerte Familie

In *Metal Fatigue* übernehmen Sie die Rolle von Diego, Jonus oder Stefan Angelus. Je nach gewählter Kampagne können Sie einen der drei Brüder in das Cockpit eines Combots setzen und mit ihm in die Schlacht ziehen. Diese riesigen Roboter sind zugleich Ihr wichtigstes Kriegsinstrument auf den Schlachtfeldern. Combots werden aus vier Modulen zusammengebaut: Beine, Torso und zwei Arme. Da jede CorpoNation andere Philosophien in Bezug auf den Combot-Kampf hat, ist die Auswahl an unterschiedlichen Roboterteilen recht groß. Egal, ob Sprint-, Raketen-,



In einer Mission müssen Sie sich zu Beginn für einen Combot entscheiden und ohne jegliche Unterstützung durchschlagen.



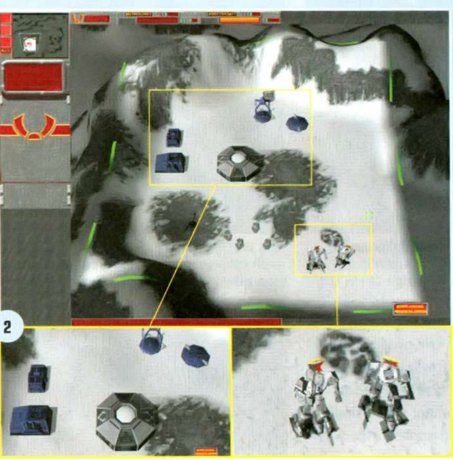
Zu größeren Schlachten kommt es eher selten, meistens kämpfen Sie mit weniger Combots. Gut im Bild zu erkennen: Combots mit Stealth-Eigenschaften, die so lange unsichtbar sind, bis sie angreifen.

So spielt sich Metal Fatigue

Metal Fatigue spielt sich wie eine Mischung aus *MechCommander* und *Total Annihilation*. Die Möglichkeit zur Wiederverwertung erbeuteter Combot-Teile, die stufenlos dreh- und zoombare 3D-Grafik im Stil von *TA*, detaillierte Animationen der Combots und der Kampf auf drei Ebenen machen aus der Roboterprügelei ein anspruchsvolles Echtzeitstrategiespiel.

1

Vor Beginn einer Mission können Sie Bonus-Punkte verteilen, um beispielsweise einzelnen Combot-Crews eine höhere Erfahrungsstufe zuzuweisen oder die Feuerkraft der Fahrzeuge zu erhöhen.



2





Die Mission beginnt damit, dass Sie in einem Start-Modus in Ruhe Ihre Basis aufbauen und die ersten Einheiten herstellen: zwei Nahkampf-Combots und die wichtigsten Startgebäude.

3



Schon recht früh werden Sie von Neuropa-Combots attackiert. Die beiden axtschwingenden Blechkameraden sollten genügen, um angreifende Gegner zu Kleinholz zu verarbeiten.

4



Zerstörte Combots explodieren nicht einfach in tausend Einzelteile. Oftmals bleiben Ausrüstungsgegenstände liegen, die Sie mit Hover-LKWs zur Wiederverwertung in die Werkstatt bringen.

5



Zeit für den ersten Gegenschlag. Mit Hilfe der zuvor erbeuteten Technologien und Waffensysteme vernichten Ihre Combots einen Neuropa-Außenposten in der Nähe.

6

Unter der Erdoberfläche sind Lavafelder ergiebiger, können allerdings nicht von den schlagkräftigen Combots verteidigt werden. Hier helfen nur genug Panzer und Geschütztürme.

7





Angriff auf einen weiteren Neuropa-Vorposten, in dem bereits ein neuer Combot gebaut wird. Sofort attackieren Ihre Kampfroboter die Werkstatt, um den Blechkrieger zu vernichten.

8



Jetzt geht es Neuropa endgültig an den Kragen. Die gegnerische Basis liegt auf einem Bergplateau, so dass Sie sich einen Hang hinaufkämpfen müssen.

9



Geschafft! Lord Haut wurde vernichtend geschlagen und die beiden Helden Stefan und Akiri haben den Angriff auf die Neuropa-Basis schadlos überstanden. Gratulation!

Laser- oder Sprungbeine, Äxte, Katanas oder Kriegshämmer, Sie können Ihre Combots je nach Bedarf zusammenschrauben und später wieder umrüsten. Combots werden in einem Kampf nicht immer komplett zerstört. Oft bleiben Teile übrig, die Sie mit HoverLKWs einsammeln und für Forschungszwecke zur eigenen Werkstatt bringen sollten; wenn Not am Metallmann ist, können Ihre Combots sogar mitten im Gefecht die Waffenarme zerstörter Gegner aufsammeln und mit diesen weiterkämpfen. Stichwort „Stein-Schere-Blatt"-Prinzip": Keiner CorpoNation stehen alle Technologien zur Verfügung. Beispielsweise greift Neuropa in erster Linie mit Energiewaffen an, die aber gegen die Energieschilder von Mil-Agro wenig Wirkung zeigen. Spielen Sie die Neuropa-Kampagne, dann sollten Sie einfach ein paar Mil-Agro-Äxte erbeuten und die gegnerischen Blecheimer mit ihren eigenen Waffen vermöbeln.

Kommentar



Dirk Gooding

Metal Fatigue hat mich überzeugt. Tolle Renderfilme, eine detailreiche Grafik und eine gute Story plus abwechslungsreicher Missionen sollten alle MechCommander/Total-Annihilation-Fans überzeugen. Da die Combots einiges aushalten und zudem recht teuer sind, kommt es nicht so oft zu öden und unübersichtlichen Massenprügeleien. Das Stibitzen gegnerischer Combot-Teile macht Heidenspaß; langweilige Aufbauphasen entfallen. Zono hat seine Hausaufgaben erledigt. Fazit: Metal Fatigue spielt sich intuitiv und flott, ist gleichzeitig aber taktisch äußerst anspruchsvoll. Genauso muss ein Echtzeitstrategiespiel sein!

PRÜFSTAND

Metal Fatigue

Leistungsmerkmale

Für *Metal Fatigue* benötigen Sie eine 3D-Karte, es lässt sich individuell an Ihren PC anpassen. Fast alle Grafikschnittstellen/Auflösungen werden unterstützt. Wenn Sie zu weit aus dem Geschehen rauszoomen, ruckelt es schon mal heftig. Höhere Auflösungen bringen eine leicht bessere Grafikqualität.

Bildauflösung 600x800

nicht spielbar – optimal spielbar – gut spielbar – noch spielbar – kaum spielbar

K6-2 400/64 | PII 300/64 | Celeron 400/128 | PIII 500/128

Voodoo2
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Bildauflösung 1.280x960

nicht spielbar – optimal spielbar – gut spielbar – noch spielbar – kaum spielbar

K6-2 400/64 | PII 300/64 | Celeron 400/128 | PIII 500/128

Voodoo2 – nicht unterstützt
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Pro & contra

- ⊕ Schöne Animationen der Bots
- ⊕ Stein-Schere-Blatt-Prinzip der Einheiten
- ⊕ Leistungsfähige Grafikengine
- ⊕ Kaum Tank Rush möglich
- ⊕ 3 Gefechtsebenen
- ⊕ 3 Kampagnen
- ⊕ 3 Rassen
- ⊖ Missionsziele nicht immer klar
- ⊖ Landschaftsgrafik könnte abwechslungsreicher sein
- ⊖ Kampf auf den Plattformen ist eher unwichtig
- ⊖ Wenig Renderfilme, keine Zwischensequenzen

Grafik

Auffällig sind die schönen Animationen der Bots, der Echtzeitschatten und die dynamischen Lichteffekte. Die 3D-Engine erlaubt stufenloses Zoomen und Bewegen der Kamera, was aber nur in seltenen Fällen vonnöten ist. Ein wenig misslungen ist der kantige Nebel des Krieges (Fog of War).

Steuerung

Die Steuerung ist denkbar einfach, individuell einstellbar und nach kurzer Zeit leicht zu bedienen. Da man mit einer Kameraeinstellung spielen kann, sollten auch 3D-abgeneigte Spieler mit *Metal Fatigue* glücklich werden.

Installation

Bei der Installation schaufelt *Metal Fatigue* 440 MB auf Ihre Festplatte, je nach Kampagne muss sich eine der beiden CDs im Laufwerk befinden. Die Ladezeiten sind angenehm kurz.

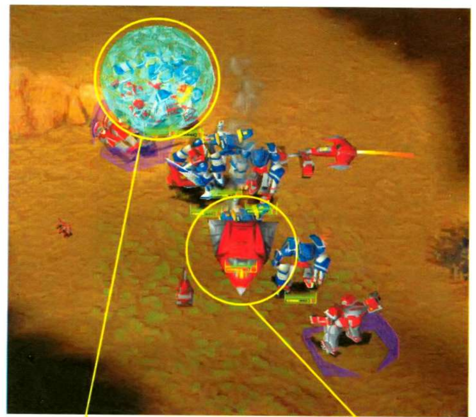
Sound & Musik

Die Hintergrundmusik wechselt je nach CorpoNation von gitarrenorientierter Radiorockmusik über düsteres Techno-Tieftongewummer bis hin zu klassischen Orchester-Arrangements, die an epische Filmmusik erinnern. Der Sound der Explosionen und der Waffengeräusche ist allerdings nicht gerade das, was man als kraftvoll bezeichnen würde, erfüllt aber seinen Zweck.

Allzeit bereit

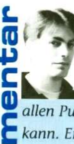
Gekämpft wird nicht nur auf grasgrünen, verschneiten oder wüstenartigen Planetenoberflächen, sondern auch auf schwebenden Plattformen sowie unter der Erde, in riesigen, klaustrophobischen Höhlensystemen. Da Combots wegen ihrer monumentalen Größe nicht unter die Grasnarbe passen, sind Sie dort auf die eher schwachen Panzer und Raketenfahrzeuge angewiesen. Denken Sie nicht, dass Sie sich nur auf die Oberfläche und den Kampf mit Combots konzentrieren können. Während unter der Erde reichhaltige Lavafelder auf den Abbau warten, können Sie auf den schwebenden Plattformen Solar-Kollektoren aufstellen, die ihrerseits auch für einen steten Nachschub an Ressourcen sorgen. *Metal Fatigue* erlaubt kaum Ruhephasen, da Sie permanent Angriffe abwehren, Ihre Lavafelder und Plattformen verteidigen und sich um den Aufbau Ihrer Basis kümmern müssen. Im Netzwerkmodus gegen einen menschlichen Spieler wird *Metal Fatigue* durch diesen Umstand noch anspruchsvoller, da Sie nie wissen, wann und vor allem wo Ihr Gegner die nächste Offensive beginnt. Etwa unter der Erde mit einem riesigen Panzerangriff? Im Orbit, wo vielleicht schon eine ganze Horde Jäger und Bomber wartet? Oder greift Ihr Gegner vielleicht doch mit einem Sturmlauf seiner Combots an?

Dirk Gooding



Der Energietorso schützt Ihre Combots vor Angriffen. Jäger oder Combots mit einem Flaktorso können den starken Bomber-Einheiten ordentlich Paroli bieten und sie schnell ausschalten.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Ein gelungenes Spiel, das fast in allen Punkten überzeugen kann. Einzig und allein die monotone Landschaftsgrafik stört etwas, die Sprachausgabe wiederholt sich zu häufig und manche Missionbriefings könnten deutlicher sein. Dafür begeistert Metal Fatigue durch seine enormen taktischen Möglichkeiten, den Gegner in der Luft sowie auf und unter der Erde zu beharken.

Metal Fatigue

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	OpenGL, D3D, Glide
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Spieler LAN/Internet
CD/HD:	2 CDs, 1,2 GB/440 MB
Internet:	http://www.metalfatigue.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Freunde von MechCommander und Total Annihilation sollten unbedingt zugreifen. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Engl. Master
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	88%
Sound:	75%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	83%

Reif für den Titel

Ihr Titelanwärter bricht sich das Bein, Fahrer Nummer 2 wird vom Boxenluder durchgeorgelt und der Ersatzfahrer taugt eh nix. Doch als Teamchef eines ambitionierten F1-Rennstalls werden Sie das Kind schon schaukeln, oder?



Die Rennen werden grafisch ansprechend präsentiert und sorgen für zusätzliche Spannung.

Das Spiel basiert auf sämtlichen Original-Daten, von den Teams und den Fahrern angefangen über die leitenden Angestellten bis hin zu den Werbepartnern und den möglichen Benzinlieferanten. Der Karriere-Startschuss fällt in der Saison 1998. Nachdem Sie sich für einen Rennstall entschieden und das Saisonziel abgesteckt haben, geht es auch schon los. Ihre Hauptaufgabe als Teammanager liegt darin, die Testfahrten Ihrer Fahrer zu koordinieren, Vertragsverhandlungen zu führen, Fahrer und Fahrzeuge optimal aufs nächste Rennen vorzubereiten und natürlich den Geldfluss zu kontrollieren, damit nicht nach einer Saison bereits der Pleitegeier über Ihrem Rennstall kreist. Ferner dürfen Sie Fahrhilfen entwickeln, Werksspionage betreiben und den Design-Prozess des nächstjährigen Rennwagens vorantreiben, um gegenüber der Konkurrenz nicht ins Hintertreffen zu geraten.

Für Qualifying und Rennen wird der Bildschirm in vier „TV-Kanäle" aufgeteilt. Nach Belieben können Sie hier direkt Ihre beiden Fahrer beobachten, eine TV-Übertragung verfolgen, einen Daten-Kanal mit allen möglichen Statistiken und Renndaten abrufen oder eine grafische Draufsicht anwählen. Der Clou an der sehr gelungenen Renn-Darstellung: Die In-Game-Grafik wurde über Original-F1-Bildmaterial „gelegt", so dass die Fahrzeuge über fotorealistische Kurse fahren. Per Funk können Sie Ihren Fahrern Anweisungen geben und die Boxenstopp-Strategie ändern.

Je nach Erfolg, Auslastung und Zufriedenheit verändert sich auch die Einstellung Ihrer Angestellten. Sollten Ihre Fahrer Sie also bitten, mehr Testläufe durchführen zu dürfen, oder Ihre Mechaniker über einen Mitarbeitermangel klagen, täten Sie gut daran, auf diese Wünsche einzugehen, um den Erfolg Ihres Teams nicht zu gefährden.

Christian Sauerteig



Your personal TV: Dank zahlreicher Kameraperspektiven können Sie die komplette Rennstrecke überblicken.

Kommentar — Christian Sauerteig

Grand Prix World ist besser als seine Vorgänger. Fans der Motorsport-Serie wird vor allem der hohe Realitätsgrad begeistern. Einziger Kritikpunkt sind die Rennen, die zwar akkurat präsentiert werden, aufgrund der Länge jedoch etwas eintönig wirken. Und wer diese überspringt, beraubt sich der Notwendigkeit, selbst ins Renngeschehen einzugreifen.

Grand Prix World

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, D3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, dig. Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroptionen
CD/HD:	624 MB/250 MB
Internet:	http://www.microprose.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Beta vom 01.02.00
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	75%
Sound:	69%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	79%

» Die momentan realistischste Management-Simulation der Formel 1. «

Abenteuer Airport

Kommentar

Christian Sauerteig

Herrschaftszeiten, ist das ein Stress. Zwei Flugzeuge haben Verspätung, gleich landet ein VIP im Sicherheitsbereich, mein Terminal ist total überfüllt und AtlanticAirlines verlangt gleich fünf Abfertigungsschalter, bevor der Millionenvertrag unterkritzelt wird. Zu allem Überfluss sind meine Parkhäuser restlos überfüllt. Sie merken schon, es gibt viel zu tun und das macht trotz der abstrusen Thematik sogar Spaß. Schade nur, dass die mangelnde Übersicht und die spärlichen Programminformationen den Spielspaß trüben.

DurTemp: 15C 12/Sep/1971 05:40 Erkunden $967,656

Diese Cessna hat soeben 21 Geschäftsleute erfolgreich auf unserem Provinzflughafen abgeladen.



Tücken der KI: Dieser an sich harmlose Verkehrskreisel legte den ganzen Verkehr lahm.



Perfekt: Kaum ist das Flugzeug gelandet, wird es vom Bodenpersonal überholt.

Am Air-Luft-Schalter bilden sich riesige Warteschlangen, der Airbus aus Rio hat Verspätung und im Terminal wurde Bombenalarm ausgelöst – willkommen an Ihrem neuen Arbeitsplatz als Flughafenmanager.

Von Ihrem Startkapital können Sie sich nicht mehr als ein Stück Land, eine kurze Landebahn, einen kleinen Terminal mit Abfertigungs- und Sicherheitsbereich sowie ein paar Verwaltungsgebäude leisten. Ist alles gebaut und *Sim City*-like mit Straßen oder Rollfeld verbunden, werden auch schon die ersten Angebote ziemlich unbedeutender Fluggesellschaften eintrudeln, die zunächst einmalig ihre Frachtflugzeuge und vorsintflutliche Chartermaschinen bei Ihnen abfertigen lassen wollen. Mit wenigen Mausklicks verhandeln Sie über die Fluggebühren, koordinieren den Flugzeitplan und unterschreiben Verträge – schon landen die ersten Flugzeuge. Nach einigen (zeitgerafften) Jahren bekommen Sie dann auch lukrativere Anfragen von renommierteren Airlines, die langfristig Verträge mit Ihnen für Linienflüge abschließen möchten. Je mehr Verträge Sie abschließen, desto stressiger wird Ihr Job. Ständig kriegen Sie neuen Angebote, Geschäftsleute möchten eine Ladenzeile im Terminal pachten, Hoteliers ein Hotel eröffnen, manche Fluglinien verlangen nach eigenen Abfertigungsschaltern und und und ...

Das ganze Spielgeschehen betrachten Sie aus einer ansehnlichen 3D-Perspektive. Die KI der Flugzeuge und Autos hingegen ist leider missraten, Flugzeuge kollidieren (ungewollt) auf dem Rollfeld und es bilden sich endlose Staus, weil drei Autos den Kreisverkehr nicht beherrschen. Dickstes Manko ist der unzureichende Informationsmodus. Obwohl die Simulation nicht nörgelt, landen häufig kaum Flugzeuge auf Ihrem frisch gebastelten Flughafen. Den Grund dafür müssen Sie in mühsamer Kleinarbeit selbst herausfinden. Echt ärgerlich!

Christian Sauerteig

Flughafen Manager

Mindestens:	P 200, 16 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 16 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Gilde, Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound, dig. Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroptionen
CD/HD:	95 MB/230 MB
Internet:	http://www.take2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Krisalis
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	60%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	71 %

» Unterhaltsame WiSim für nervenstarke Flughafenmagnaten. Für Genre-Fans empfehlenswert. «

Army Men in Space



In der Rolle des Sarge befehligen Sie grüne Plastiksoldaten in *Toy Story*-Manier durch etliche Szenarien und stoßen dabei sogar auf außerirdisches Spielzeug. Taktik, schnelle Reaktionen und leider auch Glück entscheiden über Sieg oder Niederlage. Neben der mittlerweile peinlichen Grafik stellt das angestaubte Spielprinzip das größte Manko dar: Die zweidimensionale Karte absuchen, Extras einsammeln und Gegner eliminieren – das war's. **ag**



Dracula: Resurrection



Mr. Harker muss feststellen, dass seine Frau London heimlich verlassen hat, um zu Draculas Schloss nach Transsylvanien zu reisen. Harker folgt ihr, um dem Fürsten der Finsternis persönlich gegenüberzutreten. *Dracula Resurrection* liegt eine spannende Blutsauger-Story zugrunde und es überzeugt in grafischer Hinsicht durch seine dichte Atmosphäre. Die Rätsel sind jedoch so leicht, dass wohl nur Einsteiger wirklich Spaß an dem Spiel haben werden. **ha**



Risiko 2



Gegen bis zu sieben Kontrahenten streiten sich Ihre Armeen rundenweise um die Eroberung von 42 Ländern. Ein neuer Simultanmodus lässt alle Generäle gleichzeitig agieren. Als Spielspaß-Killer entpuppt sich die Kampagne. Haarsträubende Logik-Fehler und merkwürdige Würfelergebnisse der Computergegner vermasseln Ihnen oft den Sieg. Dann hilft nur der Neustart, eine Wiederholung des einzelnen Szenarios ist nicht möglich. Hrmpff! **cb**



Rising Sun



Nach *East Front* und *West Front* setzt Talon Soft die Campaign-Serie mit unveränderter Grafikengine und Spielweise fort. Auf Seite der Alliierten und Japaner können Sie historische und fiktive Schlachten in Szenarien und Kampagnen in Fernost nachspielen, indem Sie die Führung auf Divisions-, Bataillons- oder Regimentsebene übernehmen. Rudimentäre Grafik und gewöhnungsbedürftige Steuerung bleiben die Hauptkritikpunkte. **ag**

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win9x
Technik: DDraw, DSound, 2 Sp. Netzw., TCP/IP
Hersteller: ca. DM 90,-
Preis: Talon Soft/Empire
Genre: Strategie
Grafik: 25% Sound: 30%
Mehrspieler: 44% Einzelspieler:
44%



Trotz Schamanenmagie und der strategisch günstigen Position sind die Ureinwohner den Spaniern kaum gewachsen.

Mit geringer Zoomstufe ist die Sektorverwaltung einfacher.

Speere gegen Gewehre

Mit primitiven Waffen und Magie wehren sich Maya und Azteken verzweifelt gegen die goldgierigen Konquistadoren. Nur gut vorbereitet und mit überlegener Taktik kann es in Theocracy gelingen, die spanischen Eroberer zurück ins Meer zu treiben.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Die wirtschaftliche Verwaltung der eroberten Sektoren ist für meinen Geschmack zu zeitaufwendig und besteht trotz Automatisierungsmöglichkeiten oft aus immer wiederkehrenden Bagatellaufgaben, für die sich höchstens WiSim-Fans begeistern. Dadurch wird das Spiel unnötig in die Länge gezogen. Die Schlachten hingegen sind anspruchsvoll und fordern enormes strategisches Geschick. Diesbezüglich zeigt sich Theocracy anderen WiSims oder Aufbaustrategiespielen weit überlegen. Da kann man über die leicht angestaubte Grafik schon hinwegsehen.

Hundert Jahre vor dem Angriff der Spanier sieht ein Schamane deren Ankunft voraus: Als Häuptling eines kleinen Stammes sollen Sie zuerst die zerstrittenen Stämme der Ureinwohner vereinen, um den Eindringlingen gemeinsam die Stirn bieten zu können. Je schneller das gelingt, desto mehr Zeit bleibt für die Vorbereitung auf die Schlachten mit den Truppen von Hernán Cortés.

Reich kämpft gut

Eine starke Wirtschaft ist der Grundstock für alle militärischen Aktionen: Die Bevölkerung wird in der Landwirtschaft, den Edelsteinminen und den Steinbrüchen zur Arbeit eingeteilt. In Schulen und Kasernen lassen sich die Arbeiter zu Fachkräften ausbilden. Die Verwaltung ist zwar einfach, aber auf Dauer langweilig, da jeder Sektor einzeln berücksichtigt werden muss. Zum Glück lässt sich das Mikromanagement der Territorien automatisieren. Armeen können Sie aus Nahkämpfern, Speerwerfern, Bogenschützen und Schamanen zusammenstellen, unter einem Anführer vereinigen und in Formation bringen. Das Terrain ist nur zweidimensional, dennoch erlauben Hindernisse genügend Manöver, in denen der Spieler seine strategische Überlegenheit beweisen darf. Jeder Sektor besitzt eine Story, die für abwechslungsreiche Ziele bei der Eroberung sorgt. Im Mehrspielermodus wird hingegen nur in einem Sektor gefochten.

Alexander Geltenpoth

Theocracy

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk, Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	360 MB/200 MB
Internet:	http://www.philoslabs.com
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Philos/Ubi Soft
Veröffentlichung:	März 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Interessante Mischung aus zeitaufwendiger Aufbau- und kurzweiliger Echtzeitstrategie. «

Genre:	Strategie
Testversion:	Version 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	75%
Sound:	74%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	76%

Schau mir in die Augen, Kleines! Dem Spinnentier geht's Dank moderner Gentechnologie an den Kragen.

Das große Krabbeln

Spinnen sind nützliche Tiere? Igittigitt! Für all diejenigen, die unter Arachnophobie leiden und beim Anblick einer Spinne den schnellen Hechtsprung Richtung Zimmertür vollführen, ist der folgende Artikel daher gewiss nicht zu empfehlen!



Die Explosionen sind eine wahre Augenweide. Unten sehen Sie die vier separaten Kamerabildschirme ihrer Genohunter.

In *Evolva*, so der Name des neuesten Interplay-Streichs, müssen Sie nämlich Dutzenden spinnenähnlicher Monster in den haarigen Hintern treten. Der (Alb-)Traum eines jeden virtuellen Kammerjägers offenbart sich bereits im Renderintro. Ein monströser Organismus stürzt auf einen fruchtbaren Planeten und „befällt" diesen wie ein Virus. Mit Hilfe riesiger Tentakel und spinnenähnlicher Monster verfolgt der Organismus nur ein Ziel: sich ungehemmt zu vermehren und dabei Flora und Fauna auf dem Planeten zu vernichten. Sobald alles Leben von der Planetenoberfläche getilgt ist, zerstört der Organismus den Planeten, um auf diese Weise neue Ableger seiner Spezies ins Weltall zu schleudern … und der Kreislauf beginnt von vorne.

Fakten

- 12 große Levels
- 4 verschiedene Genohunter
- 10 unterschiedliche Waffen
- 5 Waffenstärken
- veränderbare Eigenschaften

Vier Freunde sollt ihr sein

Natürlich liegt es an Ihnen, den riesigen Parasiten zu vernichten und dessen Verbreitung in der Galaxie zu unterbinden. In der Rolle des *Evolva* (Mitglieder einer Elitetruppe) werden Sie ausgesandt, um das Schlimmste zu verhindern. Dabei greifen Sie selbst nicht in das Geschehen ein, sondern lenken vier Genohunter aus einer 3D-Verfolgerperspek-tive durch zwölf surrealistisch gestaltete Levels. Ihre vier Genohunter stellen die ultimative, biologische Waffe dar; aufgrund ihrer Fähigkeit, genetische Informationen von anderen Lebewesen aufzunehmen und die eigene DNA zu verändern, können Sie sich die Eigenschaften anderer Lebewesen aneignen. Insgesamt können Sie Ihren vier Schützlingen zehn unterschiedliche Waffen an-



Bitte lächeln. Ein genmanipulierter Genohunter wehrt sich mit seinen beiden monströsen Klauen gegen angreifende Aliens.

züchten, die sich in fünf Stufen ausbauen lassen. Von der Monsterklaue über den Flammenwerfer bis hin zum biologischen Granatenwerfer mit Explosionsgeschossen ist alles dabei, was für die Kammerjagd auf dem fremden Planeten notwendig ist. Leider reicht der Vorrat an Fleisch (die Ressource, die sie für Mutationen benötigen) in den Levels nicht aus, um den Genohunters alle Fähigkeiten in der maximalen Ausbaustufe anzuzüchten. Spezialisten sind gefragt, um in den späteren Levels gegen die Alienplage zu bestehen. Sollte einer Ihrer Genohunter dennoch mal den Löffel abgeben, ist das nicht tragisch; im nächsten Level steht er Ihnen wieder zur Verfügung.



Die Endgegner wirken dank Nvidias GeForce äußerst lebendig. (D3D, 1024x768 in 32bit)

Sackgasse der Evolution?

Was die Grafik betrifft, ist *Evolva* sicherlich einer der ungewöhnlichsten Titel dieses Jahres. Sowohl die Animationen der Gegner als auch die Gestaltung der riesigen Levels ist detailliert und abwechslungsreich. Dass Sie oftmals das Gefühl haben werden, im virtuellen Drogenrausch durch die Levels zu taumeln, liegt vor allem an der Arbeit des Künstlers William Lathan. Ob Sie den Grafik-Stil von *Evolva* letztendlich mögen oder nicht, ungewöhnlich ist er auf jeden Fall. Neben der Optik ist auch die KI in *Evolva* ein herausragender Punkt. Wenn Sie mit einem Genohunter durch eine Falle laufen und dabei Explosionen ausweichen, merkt sich die KI ihre Vorgehensweise. Von nun an werden Ihre Alienjäger auf die gleiche Art und Weise durch die Falle huschen. Auch ahmt die KI Ihre Verhaltensweisen nach; greifen Sie beispielsweise die friedliche Fauna das Planeten an, um Fleisch für weitere Mutationen zu sammeln, werden Ihre Schergen dieses Verhaltensmuster irgendwann übernehmen. Interessant ist, dass sowohl die gegnerischen Monster als auch Ihre Genohunter Ihnen an jeden Punkt innerhalb eines Levels folgen können. Auf einen Felsen springen und von oben unbehelligt in die Menge feuern funktioniert ebenso wenig wie vor den Aliens wegzulaufen. Im Mehrspielermodus können Sie im Deathmatch gegeneinander antreten und Ihre gezüchteten Mutantenkrieger untereinander austauschen. Leider fehlt die Möglichkeit, mit vier Leuten in einem Team zu spielen und *Evolva* im Teammodus durchzuspielen. Bedauerlicherweise ist dies nicht das einzige Manko: Der Sound und die Hintergrundmusik sind von auffälliger Unauffälligkeit, die Rätsel innerhalb der Level relativ einfach und es gibt keinerlei Zwischensequenzen, die ein wenig Atmosphäre aufkommen lassen würden. Der Schwierigkeitsgrad ist überdies unverschämt knackig, so dass aus *Evolva* am Ende „nur" ein gutes Actionspiel geworden ist.

Dirk Gooding

Vergleich

Evolva ist weder Fisch noch Fleisch. Man ballert weniger hemmungslos als in *Slave Zero* oder in *Expendable*, die taktischen Anforderungen liegen unter *Rainbow Six*. Am ehesten ähnelt *Evolva* noch dem betagten *MDK*.

Titel	Wertung
Rainbow Six	82%
Evolva	74%
Slave Zero	73%
MDK (abgewertet)	70%
Expendable (abgewertet)	70%

Kommentar

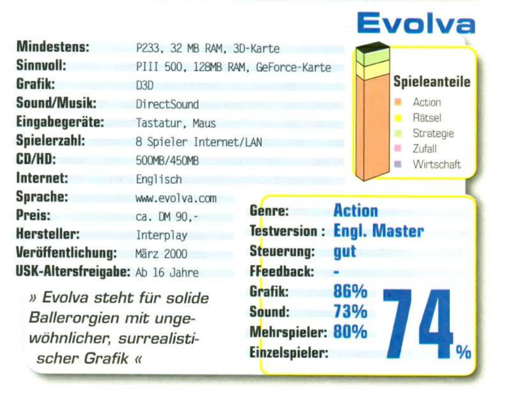


Dirk Gooding

Evolva ... klingt ein wenig wie Revolver und spielt sich streckenweise auch so. Ballern bis zur Erblindung, so lautet die Devise. Bei dem grafischen Feuerwerk, das Evolva auf dem Bildschirm zündet, ist das anfangs auch nicht weiter störend. Doch spätestens nach dem fünften Level schreit die genmanipulierte Seele nach Abwechslung, die leider nur noch in Gestalt der seltsam konstruierten Levels serviert wird. Rein spielerisch ist Evolva eher eine Sackgasse der Evolution. Wer den Film Starship Troopers liebt, sollte sich Evolva mal anschauen.

Starship Troopers stand Pate! Wenn Monsterspinnen den Bildschirm überfluten, sollten Sie die Waffen sprechen lassen.

Evolva



Mindestens:	P233, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 500, 128MB RAM, GeForce-Karte
Grafik:	D3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Spieler Internet/LAN
CD/HD:	500MB/450MB
Internet:	Englisch
Sprache:	www.evolva.com
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay
Veröffentlichung:	März 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Genre:	Action
Testversion:	Engl. Master
Steuerung:	gut
FFeedback:	-
Grafik:	86%
Sound:	73%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	74%

» Evolva steht für solide Ballerorgien mit ungewöhnlicher, surrealistischer Grafik «

Fakten

- 13 Originalstrecken, 10 Fahrer der Saison 1999
- realistische Fahrphysik
- neue Motorrad-Referenz
- nicht für Fahr-Anfänger geeignet

Fest im Sattel

Viele Biker rümpfen verächtlich die Nase, wenn Sie von so genannten „Joghurtbechern" reden – jenen vollverkleideten Rennhobeln, die man vereinzelt auch im öffentlichen Straßenverkehr antrifft. Ein paar Proberunden auf einer Rennstrecke mit Superbike 2000 dürften die Hochachtung vor diesen Maschinen gewaltig anwachsen lassen.

PC ACTION GOLD



Nach kleineren Remplern bekunden die Computerfahrer gestenreich ihr Missfallen.

Seit 1988 wird parallel zur traditionellen Motorrad-WM der Klassen mit 125, 250 und 500 Kubikzentimetern Hubraum eine weitere Meisterschaft mit wahren Höllenmaschinen ausgetragen, den Superbikes. Ohne Hubraumbeschränkung bringen diese Maschinen bis zu 170 PS auf den Asphalt und erreichen Geschwindigkeiten jenseits von 300 Stundenkilometern. Entwickler Milestone nahm sich zum zweiten Mal dieser Klasse an und verfrachtet Sie in die Saison 1999, die Sie mit allen Originalfahrern und Maschinen nachfahren können. Alle 13 Kurse der Saison wurden maßstabsgetreu in Szene gesetzt. Neben aus der Formel 1 bekannten Strecken wie Hockenheim oder Monza dürfen Sie sich auf Bike-Mekkas wie Phillip Island (Australien) oder Assen (Holland) freuen.

Die Qual der Wahl

In Einzelrennen eignen Sie sich die erforderlichen Streckenkenntnisse an, bevor Sie sich an eine komplette Meisterschaft

Über 25.000 PS auf der Reise: Nur, wenn Sie einen fehlerfreien Start erwischen, haben Sie Chancen auf den Sieg.

So spielt sich Superbike 2000

Vor den Rennen können Sie in den Zeittrainings nach Herzenslust an Ihrer Maschine herumschrauben.

Auf der Strecke dürfen Sie keinen Fehler machen, wahlweise wird die Ideallinie angezeigt. Spektakulär geriet die dynamische Cockpitkamera.

Nach einem Null-Fehler-Ritt haben Sie sich den Sieg verdient und nehmen von leichtbekleideten Mädels Siegeslorbeer und Pokal entgegen.

wagen. In Trainings-, Qualifikationsläufen und den Rennen müssen Sie beweisen, dass Sie wirklich sattelfest sind. Zuvor steht aber ein Besuch im umfangreichen Optionsmenü an, wo ein paar wichtige Entscheidungen warten. Wollen Sie etwa jede Schraube Ihres Bikes selbst justieren, Federbeine verstellen, Reifen auswählen und ausschließlich Regenrennen bestreiten? Kein Problem! Auf Wunsch nimmt Ihnen das Programm natürlich diese Entscheidungen ab. Die Anzahl der Rennrunden müssen Sie allerdings festlegen, genau wie die Gegnerzahl. Maximal plagen Sie sich mit 24 Computerpiloten herum. Die fahrerischen Qualitäten der Mitstreiter lassen sich ebenfalls variieren. Unser Tipp: Halten Sie zu Beginn den Ball flach und überschätzen Sie sich nicht!

Starthilfe

Noch geblendet von den sehr detaillierten Motorrädern und den wirklichkeitsgetreuen und butterweichen Animationen der Piloten landen Anfänger oft bereits nach der ersten Vollgasgeraden im Kiesbett oder gönnen Ihrem Allerwertesten eine heiße Rutschpartie. Spätestens jetzt sollten Sie über die Zuschaltung einiger Fahrerhilfen nachdenken. Milestone spendierte Ihnen eine vierstufige Brems- und Beschleunigungshilfe, wahlweise können Sie zusätzlich die Bremsleistung Ihres Ma-

Vergleich

Superbike 2000 setzt sich dank der erstklassigen Steuerung und Fahrphysik an die Spitze des Genres. Beides zeichnete bereits den Vorgänger aus, der jedoch grafisch abgehängt wurde. *Moto Racer 2*, mit dem Sie sich auch ins Gelände wagen können, ist als Fun-Racer einsteigerfreundlicher. *GP 500ccm* simuliert den Motorrad-Rennsport am detailliertesten, die Bikes sind aber nur sehr schwer zu beherrschen.

Spiel	Wertung
Superbike 2000	85%
Superbike World Championship (abgewertet)	83%
Moto Racer 2 (abgewertet)	79%
GP 500ccm (abgewertet)	74%



Mit dem integrierten Videorekorder können Sie sich die spektakulärsten Stürze aus acht Perspektiven anschauen.



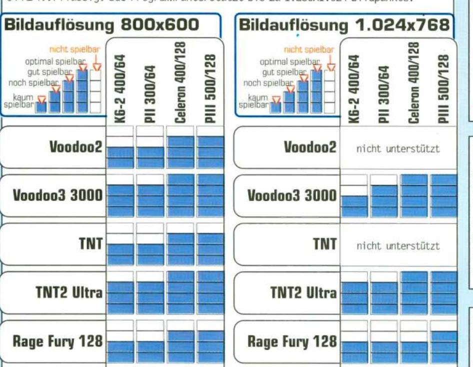
Sauwetter! Besonders aus der Cockpitperspektive behindert aufspritzende Gischt die Sicht bei Regenrennen.

Superbike 2000

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Superbike 2000 hungert nach Arbeitsspeicher. Auf Rechnern mit 32 MB RAM läuft das Spiel schleppend. Unsere Messungen haben wir mit fünf bis sieben Bikes im Bild durchgeführt. Bei freier Sicht läuft das Spiel auch auf einem K6-2/400 mit 64 MB RAM flüssig. Das Programm unterstützt bis zu 1.280x1.024 Bildpunkte.



Sound & Musik

Der deutsche Rennkommentar beschränkt sich auf das Wesentliche, ist daher nur selten zu vernehmen, die Phrasen wiederholen sich häufig. Gut sind die unterschiedlichen Motorengeräusche der Maschinen. Die Menümusiken gerieten unspektakulär.

Pro & contra

- ⊕ Perfekte Fahrer-Animationen
- ⊕ Motorräder grafisch sehr detailliert
- ⊕ Realistische Fahrphysik
- ⊕ Fahrhilfen fast stufenlos zuschaltbar
- ⊕ gute Mehrspieler-Modi
- ⊖ zu lange Ladezeiten zwischen den Rennen
- ⊖ etwas schmucklose Menügrafiken

Installation

Mit einer Installationsgröße von 295 MB müssen Sie auskommen. Das Spiel lädt zwischen jedem Rennereignis (Training, Superpole, Rennen) die Streckengrafik neu. Kurze, aber häufige und deshalb nervige Ladezeiten müssen Sie in Kauf nehmen.

Steuerung

Besser geht's kaum. Einem analogen Joystick gehorchen Piloten und Motorräder „aufs Wort". Die Empfindlichkeit der Steuerung können Sie genauso einstellen wie zusätzliche Tasten- oder Buttonbelegungen. Auch ForceFeedback-Systeme werden unterstützt, nach Remplern oder kleinen Rutschern wird es aber sehr schwierig, die Kontrolle über das Motorrad zu behalten.

Kommentar

Christian Bigge

Was gut war, kann doch noch besser werden. Derart butterweiche Animationen der Motorräder und so akribisch animierte Piloten sehen Sie augenblicklich nur bei Superbike 2000. Durch die fast stufenlos zuschaltbaren Fahrhilfen bleibt das Spiel sowohl für besonnene Simulations-Puristen als auch für Freunde eines etwas lockereren Gasgriffs gleichermaßen interessant. Die Fahrphysik ist in jedem Fall über alle Zweifel erhaben. Motorrad-Fans werden die etwas zu langen Ladezeiten zwischen den Rennen gerne in Kauf nehmen.

schinchens um satte 200 Prozent verbessern. Sollten Sie immer noch nicht die Kurve kriegen, hilft das Programm auch hier und legt Ihren Piloten mit sanftem Druck selbst in die Kurve. Könner und Puristen dürfen solche Kommandos natürlich auch eigenhändig erteilen, die frei konfigurierbare Steuerung lässt Sie nicht im Regen stehen. Denken Sie dann aber auch daran, Ihren Fahrer vor Kurven aufzurichten, um durch den Luftwiderstand eine zusätzliche Bremswirkung zu erzielen.

Nur Übung macht Meister

Wenn Sie auf die Fahrhilfen weitestgehend verzichten, bringt Sie schon der kleinste Fahrfehler um die Siegprämie. Jede Abweichung von der Ideallinie wird dann vom Programm gnadenlos bestraft – die ausnahmslos guten Computerpiloten sind meist nur noch als kleine Punkte am Horizont auszumachen. Die Motorräder unterscheiden sich leistungsmäßig nicht so gravierend, wie man das etwa von den Autos einer Formel-1-Simulation gewohnt ist. Selbst wenn Sie also eine perfekte Runde nach der anderen auf die Strecke zaubern, ist einmal verlorenes Terrain bei *Superbike 2000* nur noch sehr schwer wieder gutzumachen. Ist vielleicht das der Grund, weshalb sich Motorrad-Simulationen gegenüber ihren vierrädrigen Pendants schleppender verkaufen? Möglich, doch echte Biker-Fans sollte das nicht abschrecken. *Superbike 2000* ist so gut, dass Sie mit Hilfe dieses Programms sogar Ihre reale Fahrtechnik verbessern können. Spätestens nach den ersten Stürzen bekommen Sie eine Ahnung davon, wie sich ein Motorrad in Extremsituationen verhält. Im Gegensatz zum normalen Wahnsinn auf bundesdeutschen Straßen sind ihre Erfahrungen mit *Superbike 2000* zum Glück weitestgehend schmerzfrei.

Christian Bigge



Wenn Sie über reichlich Rechenpower verfügen, lohnt sich auch ein Splitscreen-Duell gegen einen Kumpel.

Superbike 2000

Mindestens:	P233, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII-400, 128 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Aureal3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2 Sp./PC, 6 Sp. Netzw., Int. (1 Sp./CD)
CD/HD:	400 MB/295 MB
Internet:	http://www.easports.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Milestone/EA Sp.
Veröffentlichung:	Anfang März
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung

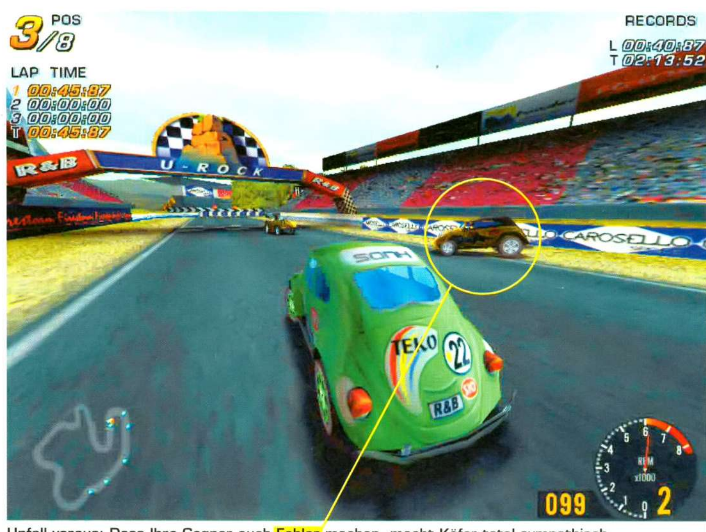


Genre:	**Rennsimulation**
Testversion:	**Goldmaster v. 13.02.**
Steuerung:	**sehr gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**86%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**87%**
Einzelspieler:	**85%**

» Der Vorgänger wurde locker überholt, Superbike 2000 ist die beste Motorradsim für den PC «

Einfach unverwüstlich

Was hatte den Motor im Kofferraum und fuhr im dritten Gang schneller als im vierten? Richtig: der VW-Käfer! Wenn Sie selbst noch einmal hinters Lenkrad eines dieser Blechkrabbler rutschen möchten, sollten Sie sich Käfer Total ansehen!



Unfall voraus: Dass Ihre Gegner auch Fehler machen, macht Käfer total sympathisch.

Im Juli 1941 lief der erste VW-Käfer vom Band. Jetzt versorgt Sie *Käfer Total* mit 17 alten und neuen Modellen der Wolfsburger Volksschrauber: vom klassischen Käfer bis hin zum Flower-Power-VW-Bus. Während des Rennens wählen Sie zwischen drei Perspektiven und dem Blick nach hinten. Dazu wird Ihnen eine Hand voll Kurse aufgetischt, die von Lauf zu Lauf leicht variieren (anderes Wetter, umgekehrte Richtung, kleine Umleitungen). Ihre Lieblingsrennen lassen sich als Fernseh-Wiederholung abspeichern.

Dudu macht das schon

Neben dem Mehrspielermodus warten drei weitere Modi auf Sie. Im Arcade-Modus gehen Sie auf Bestzeitjagd und in der Meisterschaft können Sie sich in drei Mini-Ligen warmfahren. Doch das ist alles nur fades Beiwerk: Erst im Käfer-Pokal offenbart sich Ihnen das Herz des Volkstraums: In fünf Disziplinen gilt es, Ihre Vierradkünste unter Beweis zu stellen. Die Palette reicht von Fahrten im Strand-Buggy über Speed-Rennen bis zu Querfeldein-Schlitterpartien gegen andere Piloten. In den zwei übrigen Wettbewerben haben Sie keine Konkurrenz: Sie müssen über eine Rampe springen und Geschicklichkeitstests im Monster-Käfer absolvieren. Für jeden Sieg und Rekord bekommen Sie Kohle, die Sie in bessere Vehikel investieren sollten. Wenn Sie erfolgreich sind, winken Ihnen Bonusrennen und am Ende eine Fahrt im New Beetle Cup.

Joachim Hesse



Mit Nitro-Boost voraus: Der Speedster setzt zum Sprung über die Doppelrampe an. Überschlagen kann er sich nicht.

Kommentar – Joachim Hesse

Käfer Total ist sein Geld wert. Trotzdem fühlen Sie sich manchmal, als hätten Sie in eine Zitrone gebissen: unverschämt schwere Monster-Truck-Parcours, kein Rückspiegel, pingelige Steuerung und Ihr Wagen prallt wie ein Gummiball von der Fahrbahnbegrenzung ab. Schade auch, dass VW keine Beulen erlaubt hat. Na ja, egal. Ich werde aus Rache jetzt erst mal ein Band der Hintergrundmusik aufnehmen und nach Wolfsburg schicken. Das ist wenigstens ein Grund, um meine Kollegen weiter mit den nervtötenden Hammond-Orgel-Endlosschleifen zu quälen.

Käfer Total

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. pro PC/8 Sp. Netzw., 2 Sp./CD
CD/HD:	ca. 476 MB/ca. 240-330 MB
Internet:	www.beetlecrazycup.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Xpiral/Infogrames
Veröffentlichung:	24. März 2000
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Genau das Richtige für Need-For-Speed-Fans, die auch gerne mal im Volkswagen Platz nehmen. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta vom Januar
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	83%
Sound:	65%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	78 %

Asheron's Call



In diesem Online-RPG stehen für Ihren Helden drei Rassen zur Auswahl. Mit unterschiedlichen Fertigkeiten können Sie ihn dann zu einem Krieger, Magier, Heiler oder einem Mischcharakter ausbilden. Die Steuerung ist einfach. Trotz 3D-Ansicht verlieren Sie dank Kompass und Radar selten die Orientierung. Die Grafik ist leider wenig ansprechend, fast alle animierten Bewegungen wirken hölzern. Ein weiteres Manko ist die mangelhafte Gegner-KI. **ag**



Croc 2



Nach zwei Jahren hat das sympathische kleine Krokodil Croc nun seinen zweiten Jump&-Run-Auftritt und darf in mehr als 40 Levels wieder dem bösen Baron Dante und seinen Dantinis den Garaus machen. Das Spiel knüpft direkt an den ersten Teil an und bietet in den knallbunten, abwechslungsreichen Levels jede Menge gute Unterhaltung für die ganze Familie. Leider ist jedoch die Steuerung ähnlich schwammig geraten wie im Vorgänger. **ha**



Demolition Racer



Mit was werden Sie in Flensburg bestraft und in *Demolition Racer* belohnt? Genau: mit Punkten für Unfälle. Haben Sie die Nase vor der Konkurrenz, schalten Sie neue Modi wie das Geisterfahrer-Rennen oder bessere Blechsärge (Leichenwagen!) frei. 13 Strecken wollen erobert werden. Lassen Sie sich durch die plumpen Texturen nicht abschrecken: Dank Songs von Gruppen wie Fear Factory und brachialem Spielwitz ist der Berufsstau vom Vormittag schnell vergessen. **jh**



Satanica



Der Spieler macht sich als Krieger, Barbar, Elf oder Zwerg auf den Weg und meuchelt Monster, um letztendlich einen dämonischen Obermotz aus dem Leben zu verabschieden. *Satanica* erinnert an *Diablo*, *Nox*, *Revenant* und *Darkstone* – aufgrund der Technik dummerweise aber auch an die Steinzeit. Helden, die beispielsweise so steif laufen, als würden sie ein übergroßes Suspensorium (Tiefschutz) tragen, hat heutzutage keiner mehr lieb. **hfr**

Mindestens: P 120, 32 MB RAM, Win95
Technik: DDraw, DSound, CD-Audio, 4 Sp. Netzwerk/Internet
Hersteller: Blackstar Interactive
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Action-Rollenspiel
Grafik: 38% Sound: 50%
Mehrspieler: 48% Einzelspieler:
40%

Avatar in Germania

Bestes Rollenspiel oder herbe Enttäuschung? An Ultima IX scheiden sich die Geister wegen der vielen Bugs und horrenden Hardwareanforderungen. Selbst EA Deutschland verurteilte die verfrühte Veröffentlichung und versprach eine einwandfreie deutsche Fassung.

PC ACTION GOLD

Übersetzungen von Rollenspielen ins Deutsche – eine schwierigere Aufgabe ist kaum vorstellbar. Abgesehen von wenigen Fachbegriffen, für die einfach kein adäquates deutsches Wort existiert – beispielsweise wird in *Ultima Ascension* der englische Ranger zum deutschen Waldhüter – hat EA Deutschland ganze Arbeit geleistet. Bestenfalls die typischen *Ultima*-Passagen im Shakespeare-Englisch generieren im Alltagsdeutsch nicht die gleiche Atmosphäre, andererseits bleibt fraglich, ob der entsprechende Text mitsamt Sprachausgabe in schlecht verständlichem frühen Hochdeutsch oder – noch schlimmer – in Mittelhochdeutsch besser geeignet gewesen wäre. Die Atmosphäre hat die Übersetzung jedenfalls gut überstanden, selbst an der Sprachausgabe gibt es nichts zu bemängeln.

Glühende Rechner

Auch modernstes Gerät kann den Hardware-Hunger von *Ultima 9* kaum stillen. Die zahlreichen Updates seit der Veröffentlichung in den USA beseitigten wohl die meisten Darstellungsfehler unter Direct3D, eine Verbesserung der Performance wurde aber kaum erreicht. Wie gehabt (siehe PC ACTION 1/2000) ist *Ultima Ascension* nur für Glide optimiert. Weitere Bugs, wie die unerklärlichen Abstürze und Speicherlecks sind aber behoben worden. Gleiches gilt für etliche Logikfehler in den Quests. Allerdings: An der mangelhaften Gegner-KI und der Kollisionsabfrage hat sich nichts geändert – noch immer wird der Avatar von größeren Grasbüscheln gestoppt oder automatisch schließenden Türen eingeklemmt.

Alexander Geltenpoth



Miese Gegner-KI: Eine Ratte knabbert an dem Brückentroll, den das anscheinend nicht stört, aber zwei Minuten später ist er tot.

Kommentar



Alexander Gelthenpoth

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Ein blöder Spruch, bei Ultima Ascension aber gleich in doppelter Hinsicht zutreffend, denn wer sich in Geduld übte und erst jetzt mit der deutschen oder der gepatchten englischen Version Ultima Ascension spielt, hat mehr davon. Vorausgesetzt, Ihre Hardware ist den Anforderungen gewachsen, ansonsten sollten Sie weiterhin warten. Vielleicht knackt ja die nächste Voodoo-Generation diese wirklich harte Nuss, denn Ultima Ascension mit allen Details und in einer Auflösung von 1024x768 flüssig spielen zu können, bleibt für die meisten Spieler ein Traum.

Ultima IX – PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

In der deutschen Fassung sind die Grafikfehler unter Direct3D behoben, die Performance ist aber immer noch unter aller Kanone. Auch Prozessor und RAM-Speicher werden bis aufs Äußerste gefordert. Auflösungen über 800x600 sind möglich, jedoch gibt es derzeit kaum Hardware, die das halbwegs flüssig darstellen könnte.

Bildauflösung 640x480 (Legende: kaum spielbar, noch spielbar, gut spielbar, optimal spielbar, nicht spielbar)

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildauflösung 800x600 (Legende: kaum spielbar, noch spielbar, gut spielbar, optimal spielbar, nicht spielbar)

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Ultima IX Ascension

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, D3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 256 MB RAM, Voodoo3-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1,3 GB/600-1600 MB
Internet:	www.ultima9.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Origin/EA
Veröffentlichung:	März 2000
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Jetzt fast bugfrei und deutsch: Mit der richtigen Hardware wohl das bisher beste Rollenspiel für den PC. «

Genre:	Rollenspiel
Testversion:	dt. Masterversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	86%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	91%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506
Fax: 0180/5959513
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge
Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Dirk Gooding, Joachim Hesse, Kristoffer Lenke (Assistenz), Christian Sauerteig
Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Leitung)
Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß
Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz
Bildredaktion
Albert Kraus
Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer
Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier (Grafische Konzeption), Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Textredaktion
Michael Ploog
Titel:
© Sony Pictures Entertainment
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200
Verlagsleiter
Roland Bollendorf
Produktionsleitung
Martin Closmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)
Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net
Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC-Action CD ÖS 909,-
PC-Action DVD ÖS 900,-

Druck

Christian Heckel GmbH, Nbg.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-143
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de

Preisliste

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph
Anzeigenberatung (-Telefon)
• Wolfgang Menne
Hardware, Versand (-144)
• Jens Klüver Games (-348)
• Susanne Szameitat Online (-142)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P)
• Thorsten Szameitat (-141)
Assistenz der Anzeigenleitung
• Claudia Rudolph (-143)
Anzeigendisposition
• Andreas Klopfer (-140)
Anzeigen- und Officekoordination
• Ina Schubert (-346)
Anzeigenmarketing
• Monika Fleenor (-345)
Anzeigengrafik
• Sabine Klier (-138)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 99: 158.704 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Die PC ACTION 05/2000 erscheint am 19. April 2000

Spielerforum

Die Sims



Mit Tipps und Software-Erweiterungen werden Ihre Sims noch einzigartiger: Neue Gesichter, Möbel, Tapeten und Teppiche.

GTa 2



Für das groovige Kultspiel gibt es jetzt einen Missions-Editor. Weitere Extras: Trainer, Deathmatchkarte und neue Musik.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Age of Kings Spiel Fast_Doc gegen Chaosmann, Kampagne Wilhelm der Eroberer, Kampagne Der Weg in eine neue Ära
Anno 1602
Map des Monats : Besatzungstruppen
Anstoss 3
Aktueller Patch 1.02
C&C 3 Tiberian Sun
Anleitungen für MOD-Erstellung C&C 3 und Map-Erstellung C&C 1
Die Siedler 3
Map des Monats: Quadriga-Strategiemap
Die Sims
SimShow, HomeCrafter, FaceLift Gold, The Sims Converter
FIFA 2000
Aktueller Trikotsatz, Savegames
Flugsimulationen
C-47 MATS & Update, DC-3/R4D-Dual-Panel
GTa2
GTa2 Music, GTa2-Map-Editor, Map-Editor-Tutorial, Neue Deatchmatch-Karte, GTa2-Trainer, GTa2 Patch V 1.03
Half-Life
Update 1.0.1.6, Model-Pack, Wallpaper von FragPipe.com', Mehrspieler Karte: The Cloisters, Mehrspieler Karte: Quick
Need for Speed 4
Mercedes Brabus SLK (NFS3), Porsche Boxter S (NFS 4)
NHL 2000
Die aktuellsten Mannschaftsaufstellungen, Statistikpack 1 und 2
Rally Championship 2000
13 neue Wagen-Outfits, Subaru Impreza Armaturenbrett, Realistische Checkpoint-Markierungen, RC2000 The Screensaver v1, RC2000 Configuration Manager v10, Sound Add-On
Starcraft
Starcraft-Wallpaper, Spielbericht Deutschland vs. Kanada, Starcraft-Tipps
Unreal Tournament
ASMD-Demo, Clanskin mTw, DM-Map SiberiaII, DM-Map Aggressive Tendencies, DM-Map Faith, DM-Map UnrealityII, Infiltration 2.72, Infiltration-Skins

Half-Life

David Adamczewski informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

David Adamczewski
19 Jahre, Gymnasiast
http://www.gXp.de
Email: nexus@gxp.de

„Mit dem neuen Patch zu Half-Life wird der Mod Counter-Strike wohl auf lange Sicht auf Platz 2 der Gamespy-Statistik verdrängt. Denn mit den zwei neuen TFC-Karten Crossover und Badlands bekommen die Fans neues Material."



They Hunger: Ein Reporter eines regionalen Radiosenders berichtet über merkwürdige Vorkommnisse in der Atmosphäre.

They Hunger: Hier sehen Sie Bewohner eines alten Schlosses, die von Untoten gelyncht wurden. Sie werden viele solche Opfer finden.

Nachschub für TFC

Nachdem Valve Software am 15. Februar den Patch mit der Versionsnummer 1.0.1.6 veröffentlicht hatte, durfte die *Half-Life*-Community aufatmen. Denn dieser brachte unter anderem zwei neue Karten mit, *Crossover* und *Badlands*, die beide für den Valve-Mod (Modifikation) *Team Fortress Classic* entwickelt wurden. Neben den üblichen kleineren Verbesserungen beschert der Patch sämtlichen Serveradministratoren neue Einstellungsmöglichkeiten, um die Spiele individueller an unterschiedliche Geschmäcker anpassen zu können. Und auch die Möglichkeit, mit einem Befehl in der Konsole alle Wände transparent einzustellen, soll der Vergangenheit angehören. Den Patch inklusive der beiden Karten finden Sie auf der Cover-CD.

Grusel-Abenteuer

Neil Manke ist eine feste Größe in der Mapper-Szene (Kartenentwickler). Jetzt erst recht, denn mit seinem neuen Mod *They Hunger* (http:// www.planethalflife.com/manke) hat er sich in Sachen Grafik und Gameplay selbst übertroffen. In dieser neuen Sammlung von Einzelspielerkarten übernehmen Sie die Rolle eines Schriftstellers, der auf das Land zu seinem Verleger fährt. Nur kommt Ihr Wagen durch einen Blitzeinschlag von der Straße ab und stürzt in einen Fluss. Sie müssen zunächst aus dem Autowrack heraus und sich schwimmend einen Weg suchen. Neue Monsterarten (Zombies) und die gute Story verhelfen Mankes Werk zu einem Spit-

Badlands, eine der beiden neuen TFC-Karten, die der Patch Version 1.0.1.6 mit sich brachte: Hier visiert ein Scharfschütze die gegnerische Basis an.

Badlands: Es stehen sich zwei Festungen (teils eingemauert im Fels) gegenüber. Dadurch ergeben sich ausreichend taktische Möglichkeiten für einen Hinterhalt.

Mods in der Mache

Nuclear Target (Einzelspieler)
http://www.halflifefusion.com/nt
Als Wissenschaftler Gordon Freeman müssen Sie einen atomaren Schlag auf Xen vereiteln, denn dort hat man erneut außerirdische Lebensformen entdeckt. Sie werden zum Stützpunkt der Militärs teleportiert, um dort die Atomwaffen zu neutralisieren.

When Times Collide (Einzelspieler)
http://www.universegames.com/times/wtcmain.html
Ihre Aufgabe ist es unter anderem, einer unheimlichen Terroristengruppe das Handwerk zu legen und dabei durch die Zeit zu reisen. In acht Episoden müssen Sie Ihr Können unter Beweis stellen.

Profile (Mehrspieler)
http://www.halflife.net/profile
In *Profile* wird dem klassischen Spielprinzip „Terroristen gegen Anti-Terroreinheit" nachgegangen. Während die Guten die Geiseln befreien müssen, haben die Terroristen nur ein Ziel: Basis verteidigen und Geiseln halten.

Goldeneye (Mehrspieler)
http://www.halflife.net/goldeneye
Dies wird ein reiner Mehrspielermod im Stil des gleichnamigen James-Bond-Films. Geplant sind das klassische Deathmatch und einige Teamvarianten, natürlich mit den Originalwaffen.

King and Country (Mehrspieler)
http://www.halflife.net/kac
Fast alle Mods, die bisher für das Originalspiel erschienen sind, handeln düstere Szenarien aus der Zukunft ab. Anders ist das bei *King and Country*, denn hier müssen Sie mit altertümlichen Waffen und Kämpfern zu Felde ziehen.

Professional Killers (Mehrspieler)
http://www.planethalflife.com/pkillers
In einem Wettkampf müssen Sie sich gegen Ihre Killer-Konkurrenz behaupten. Es stehen vier Charaktere und acht Waffen zur Wahl, Realitätsnähe wird groß geschrieben.

zenplatz unter den Mods. Gerne hätten wir das Programm für Sie auf die Cover-CD gepackt, konnten dies aber aus Lizenzgründen leider nicht tun.

Die besten Zehn

Eine *Half-Life*-Fan-Internetseite namens The TF2 Barracks hat sich des Themas Einzelspielerkarten angenommen. Unter http://barracks.thefortress.org/showdown.htm sind die zehn besten Maps für den Einzelspielermodus aufgelistet und natürlich hat das Pack (Serie) von Neil Manke, *They Hunger*, den ersten Platz belegt. Danach folgten Packs von ebenfalls namhaften Mappern wie *Redemption* (Platz: 2; Maverick Team), *USS Darkstar* (Platz: 3; Neil Manke) und *ETC* (Platz: 4; Dave Johnston). Dies entspricht durchaus der Verbreitung der einzelnen Mods bei der Community.

Kampf gegen Teamkiller

Counter-Strike zählt immer noch zu den populärsten Mods für *Half-Life*. Das Spielen auf einem Server macht aber nur richtig Spaß, wenn „Friendly Fire" eingeschaltet ist (Teamkameraden können durch eigene Teammitglieder getroffen werden). Das nutzen hin und wieder Spielverderber aus, um Chaos auf einem solchen Server zu veranstalten. Teamkiller Registry (http://dlcain.tripod.com) ist eine Anlaufstelle für all die, die eine solche Bekanntschaft gemacht und sich die einmalige User-ID der Personen gemerkt haben. Einmal in das Archiv eingetragen, in die downloadbare banned.cfg-Datei integriert und auf dem Server installiert, sollten die bekannten Teamkiller auf ihrem *Counter-Strike*-Server keine Chance mehr haben.



Der Einzelspieler-Mod When Times Collide hat schon in der frühen Entwicklungsphase eine erstaunliche Grafik vorzuweisen. Diese Collage zeigt optische Leckerbissen wie die Beleuchtung und transparente Gegenstände (Fenster).

Acht Mal Grafikpracht

Es gibt nur sehr wenige Mods, die einerseits nur einen Einzelspielermodus bieten und andererseits mit Abwechslungsreichtum und grafischer Raffinesse überzeugen. Mit *When Times Collide* (http://www.universegames.com/times/times.html) ist ein solcher Mod in Arbeit. Er kommt mit acht unterschiedlichen Dimensionen (vergleichbar mit Episoden) daher. Bis jetzt sind nur Informationen zur ersten Dimension bekannt, woraus auch unser Screenshot stammt. Im Jahr 2002 haben Militärs eine Technologie entwickelt, mit der man Dimensionsportale öffnen kann. Eine Terrorgruppe namens Ares Organization macht sich dies zu Nutze und verschwindet. Sie wollen die Terroristen natürlich nicht einfach so entkommen lassen und reisen ebenfalls ins Jahr 2002 …



So sieht das überarbeitete SAS-Model für Counter-Strike aus, das wir exklusiv für Sie auf die Cover-CD gepackt haben.

Auf der Cover-CD

Update 1.0.1.6
Der aktuellste *Half-Life*-Patch mit zwei neuen Karten für *Team Fortress Classic*
g10111016.exe

Model-Pack
Offizielle Ergänzung zu *Counter-Strike* (UK-Sondereinheit)
saspack.exe

Wallpaper von FragPipe.com
Der ideale Desktop-Hintergrund für angehende *Team Fortress 2*-Fans
italy1600x1200.jpg

Mehrspieler-Karte: The Cloisters
Eine hervorragende Karte mit sehr guter Grafik
cloisters.zip

Mehrspieler-Karte: Quick
Eine Empfehlung für alle Tigger-oN Fans, ideal für Netzwerke
tig_qui.zip

Außerdem

/// *Half-Life* und dessen Mods führen immer noch überlegen die **Gamespy Stats** (Anzahl der Server im Internet) an (http://www.gamespy.com/stats). Selbst der aktuelle Ego-Shooter von id Software muss hintanstehen. /// Sierra hat bekant gegeben, dass es von *Half-Life* eine **Sega-Dreamcast-Umsetzung** geben wird (Sommer 2000). /// Counterstrike.org (http://www.counterstrike.org) hat seine Pforten geöffnet. Dort soll auch Media (cs_militia) seine Website hosten lassen. /// Die Fertigstellung des Mods **Action Half-Life verzögert sich** weiter. Grund sind umfangreiche Ideenumsetzungen. /// Radium (http://www.planethalflife.com/radium) ist wieder online, mit frischen Maptests. /// Die HL-Matrix-Website (http://www.hlmatrix.com) begrüßte ihren **100.000sten Besucher**, obwohl eine erste Beta erst Ende Mai erscheinen soll. /// Der Einzelspieler-Mod **Gunman** (http://gunman.telefragged.com) ist zu 90 Prozent fertig gestellt. ///

Unreal Tournament

Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter
alias MTW/Mr. PayDay
23 Jahre, Student in Hamburg
http://mtw.gametown.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
iatl@usa.net

„UT is my passion, UT is my confession :-) !"



Wer redet noch von geschönten Screenshots? In der DM-Map Aggressive Tendencies (auf der Cover-CD) können Sie schon jetzt beinahe fotorealistische Texturen bewundern.

Der Primärschuss der Shock-Rifle ähnelt der Railgun aus id-Spielen. Hier „railt" der Gegner glücklicherweise vorbei!

Außerdem

/// **Modcentral** hat auf http://www.planetunreal.com/modcentral eine Datenbank eingerichtet, welche die wichtigsten Mods katalogisiert, bewertet und zum Download zur Verfügung stellt. /// Das Team um Jesse „Warren" Taylor hat mit **Infiltration** (http://www.planetunreal.com/infiltration/) einen genialen Mod für *UT* entwickelt. Den Mod finden Sie auf der Cover-CD, eine ausführliche Vorstellung erfolgt in der nächsten Ausgabe. /// Der **Wireplay Unreal Tournament Club** (http://www.wput.co.uk/4wesome/) zieht mit der **4wesome League** das wohl umfangreichste und professionellste 4on4-Team-Deathmatch-Turnier Europas durch. Die deutsche Community wird bis jetzt sehr erfolgreich vom **Clan mTw** vertreten. /// Auf http://cached.gxnetwork.com/UT/cgi-bin/view.cgi können Sie *UT*-Demos von einigen der besten *UT*-Spieler der Welt downloaden und studieren. /// Epics Designer Cliff Bleszinski hat einige Details hinsichtlich des kommenden **UT Bonus Pack** verraten. Neben Reliquien und neuen Skins wird es eine Menge neuer Maps geben. Das kostenlose Bonus Pack erscheint im März. /// Fortschritte macht die Entwicklung des Mods **Action UT**, das mit realistischen Waffen und einem völlig neuen Design auftrumpft. Leider steht der Zeitpunkt der Veröffentlichung noch nicht fest. Mehr dazu unter http://aut.action-web.net.

Unreal Tournament intern

Wie angekündigt, nehmen wir diesmal den Rocket Launcher (RL) und die ASMD-Shock-Rifle genauer unter die Lupe. In den nächsten Ausgaben werden Sie mehr über die übrigen Waffen und deren Sekundärfunktionen, über die unterschiedlichen Spieltypen wie Deathmatch, Capture The Flag und Domination und über neue Mods erfahren. Geplant sind ferner „Führungen" durch die wichtigsten Karten, so genannte Map-Walkthroughs.

Ferner sollen Ihnen auch Einstiegshilfen und Eindrücke von der hiesigen Internet-Szene vermittelt werden, denn die Anzahl der *UT*-Spieler im Internet, die auf Tausenden von Servern überall in der Welt spielen, wird täglich größer. Es wird somit künftig vermehrt Tipps für alle geben, die *UT* online spielen, sei es in Bezug auf populäre Server, besondere Clans, einzelne herausragende Spieler oder Turniere.

Dazu gehört natürlich auch die Berichterstattung über Entwicklungen der internationalen UT-Szene, die neuesten und wichtigsten Maps, Skins, Hilfsprogramme (Tools) und vor allem neue Mods. (Für Neueinsteiger: Mods sind Spielevariationen, die teilweise oder komplett eigenständige Spiele innerhalb von *UT* auf Grundlage des *UT*-Programm-Codes bilden, oft mit anderen Waffen, neuen Spielfiguren und dazu passenden Karten.) Lassen Sie sich überraschen!



Im Angesicht von Mutter Erde und in Infiltration-Uniform feuert Zenith seine M16 ab. Infiltration finden Sie auf der Cover-CD.

Die ASMD-ShockRifle

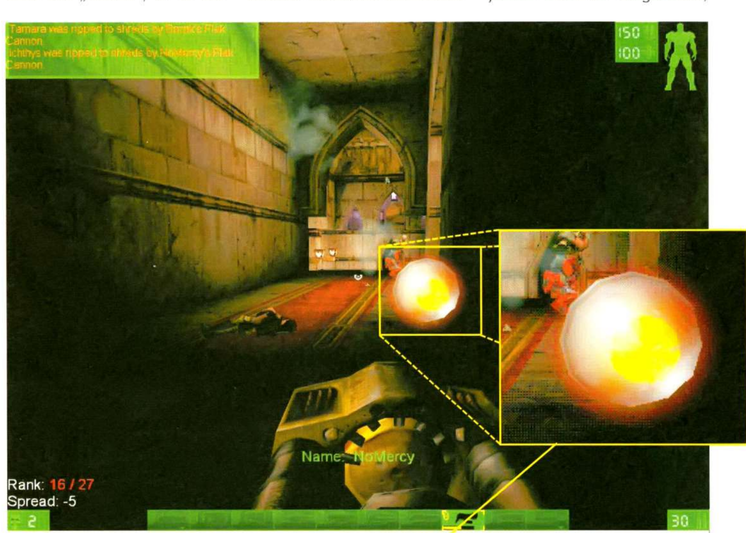
Eine der vielseitigsten Waffen in *UT* ist ohne Zweifel die ASMD-Shock Rifle. Die Primärattacke (ausgelöst mit der linken Maustaste) ermöglicht ein „Railen", d. h. ein Energiestrahl wird punktgenau auf das anvisierte Ziel treffen. Das Sekundärfeuer (rechte Maustaste) ist ein Energieball, der verhältnismäßig langsam fliegt, dafür jedoch großen Schaden anrichtet und die Gegner durch die Luft schubst. Während das Primärfeuer also ideal für Fernattacken ist, dient der Energieball dazu, sich im Nahkampf durchzusetzen. Vollkommen wird die ASMD jedoch erst durch die gefürchtete Combo-Attacke. Hierzu starten Sie die Aktion erst mit dem Sekundär-Feuer und lassen unmittelbar danach das Primärfeuer folgen: Der Energie-Ball wird dann von dem anschließenden Strahl getroffen und löst eine mächtige radiale Explosion aus. Die Ausführung hört sich auf dem Blatt komplizierter an, als sie eigentlich ist. Probieren Sie es selbst einfach mal aus, eine Demo finden Sie hierzu auf der CD!

Der Rocket Launcher

Der RL bei *UT* ist eine der mächtigsten Waffe. Das Primärfeuer führt zum Abschuss einer einzelnen Rakete. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, können Sie den RL mit bis zu 6 Raketen „aufladen". Ihnen ist sicher aufgefallen, dass die Raketen grundsätzlich in einer horizontalen Reihe fliegen. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit,



die Raketen zu zentrieren. Halten Sie hierzu die rechte Maustaste gedrückt, nachdem Sie mit dem „Aufladen" begonnen haben. Bei Abschuss fliegen die Raketen gebündelt in die gewünschte Richtung. Der primäre Feuermodus hat ferner eine Art „Seek"-Modus. Verfolgen Sie hierzu mit dem Fadenkreuz einen Gegner. Nach 1 bis 2 Sekunden hören Sie einen Ton, der signalisiert, dass der „Seeker" das Ziel erfasst hat. Nach Abschuss verfolgen die Raketen das anvisierte Objekt! Schließlich haben Sie noch den sekundären Modus des RL. In diesem Falle fungiert er als eine Art Granatwerfer: Sie feuern auch hier 1 bis 6 Raketen ab. Diese prallen von den Wänden bzw. dem Boden ab und explodieren nach 3 Sekunden oder bei Kontakt mit dem Gegner. Der RL ist übrigens die mächtigste Waffe im Infight, wenn Sie ein gutes Zeit-, Raum- und Bewegungsgefühl in *UT* haben.



Epics Sinn für Humor ist offensichtlich. Hier grüßt Sie ein Smiley auf dem Flakgeschoss ...



Auf der Cover-CD

ASMD-Demo
Kurze Demonstration der ASMD-Shock-Rifle-Combo
ASMD.dem

Clanskin mTw
Das mTw-Clan-Skin jetzt mit Team-Farben
r_mtw_ut.zip

DM-Map SiberiaII
UT-Map von Eric „Ebolt" Boltjes
DM-Siberia II.zip

DM-Map Aggressive Tendencies
Q3-mäßige *UT*-Map von Chris Blundell
DM-AggressiveTendenciesII.zip

DM-Map Faith
Preisgekrönte *UT*-Map von Sean Bonney
DM-Faith.zip

DM-Map UnrealityII
UT-Map von Jeremy „Faceless" Graves
DMUnreality2.zip

Infiltration 2.72
Genialer Mod von Jesse „Warren" Taylor und seinem Team
Infiltration_271z.zip

Infiltration-Skins
Passend zum Mod männliche und weibliche Tarnfarbenskins
Infiltrationskins.exe

Ultima Online



Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

„Chaos in Britannia – bei so einem Großereignis hat jeder in Ultima Online alle Hände voll zu tun. Der äußere Feind sichert den inneren Frieden: Schön, dass selbst die Player Killer mithelfen, die Monster zurückzuschlagen."

Belagerungszustand

Seit wenigen Wochen herrscht Chaos in den Weiten Britannias. Monsterhorden rennen gegen die Städte an. Zuerst waren es vereinzelte Überfälle, doch nach und nach nahmen die Angriffe zu. Jeden Abend finden sich die Spieler bei den Städten ein, um die Horden abzuwehren. Schließlich fiel schon die erste Stadt den Monstern zum Opfer. Trinsic ist seit Anfang Februar in der Hand der dunklen Mächte. Alle NPCs inklusive der Wachen haben die Stadt fluchtartig verlassen oder wurden von den Monstern gemeuchelt. Der Hofmagier von Lord British, N'ystul, hat über Trinsic ein Schutzportal gezaubert, damit sie Newbies nicht mehr als Anfangsstadt zur Auswahl steht. Anfangs waren vermehrt Player Killer in der Stadt zu finden, inzwischen aber kämpfen die Spieler gemeinsam gegen die dunklen Horden, bestehend aus Gruppen von Lich Lords, Skeletten, Mumien und Bone Knights. Immer wieder führen spezielle Monster die Banden an, die um einiges stärker sind und sich auch im Aussehen abheben. Dafür besitzen diese Monster auch häufig seltene, begehrte Gegenstände.



Ein kleiner Trupp Monster erscheint an der Bank im besetzten Trinsic. Vier Spieler stehen bereit, um der Gefahr zu begegnen.

Eine Verschwörung

Auch andere Städte sind betroffen. Yew wird von Orcs belagert, die unweit der Stadt ein großes Fort in den Tiefen der Wälder besitzen. Trolle und Ettins suchen Vesper heim, die Minenstadt Cove hat mit Gazern und Headless zu kämpfen. Hinter all dem steckt eine mysteriöse Gestalt namens „Dark Mistress", die in einem kürzlich gefundenen Buch zum Sturm auf die Städte aufrief. Als Endziel beschreibt sie die Eroberung der Hauptstadt Britain, in der sich auch Lord Britishs Schloss befindet. Nachdem Trinsic bereits in der Hand der Monster ist, fragen sich die Spieler, welche Stadt es als Nächstes erwischt. Ging man vor kurzem noch Abend für Abend in die Dungeons, um dort Monster zu jagen, so muss man heute die Städte des Landes gegen das Böse verteidigen. Der Untergang von Trinsic ist jedenfalls als böses Omen zu werten.

Nachfolger

In all den Angriffswellen geht fast unter, dass es erste Bilder von Figuren aus Ultima *Online 2* zu sehen gibt. Todd McFarelane, der bereits die Power-Rangers auf den Markt brachte und derzeit als Consultant bei der Entwicklung von *UO 2* fungiert, hat auf der Toy Fair in New York sechs verschiedene Figuren aus *UO 2* vorgestellt. Ein genauer Erscheinungstermin für *UO 2* steht noch nicht fest, ich selbst rechne in diesem Jahr nicht mehr damit.



Überall in der Stadt läuft man Monstern in die Arme.



Ein Schlachtfeld nach getaner Arbeit der Spieler, welche die besetzte Stadt vor den Monsterhorden schützen wollen.



Die Figuren zu Ultima Online 2 sind bis ins Detail sehr liebevoll gestaltet. Bleibt nur zu hoffen, dass die Vorlagen auch passend im Spiel umgesetzt werden.

EverQuest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *EverQuest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
aka. Iceholder (Solusek Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org/iceholder

„Endlich ist die Expansion in Griffweite. Hoffentlich berücksichtigt Verant hier auch mit weiteren gefährlichen Dungeons die mittlerweile riesige Zahl erfahrener Spieler."

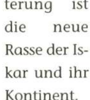


In Kunrak erwarten riesige Tempel und neue Gegner die Spieler.

Monster und Iskar des Expansion Sets sind viel detaillierter und erheblich schöner gezeichnet als die aktuellen Kreaturen in EverQuest.

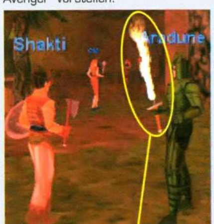
Wachsende Welten

Ein ereignisreicher Monat liegt hinter uns. Verant hat die neue Stadt „Paineel" in *EverQuest* integriert. Diese Zone gehört zum Kontinent Odus, auf dem die Eruditen leben. In Paineel sind nur böse Charaktere willkommen. Eruditen-Necromanten, böse Kleriker oder Schattenkrieger haben dort ihren Stütz- und Ausgangspunkt. Die Stadt ist düster gehalten. Als Wachen dienen Skelette oder Geister. Erfreulicherweise hat Verant bei dieser Zone auch an die wachsende Zahl der hochstufigen Spieler gedacht, denen einige schwere Quests geboten werden. Gute Aussichten auf die bevorstehende Veröffentlichung der Erweiterung *Ruins of Kunark*, die Anfang April erhältlich sein soll. Besitzer von *EverQuest* können sich das Expansion Set zu einem reduzierten Preis bei Verant direkt bestellen. Gleichzeitig sollen die bisher bekannten Spielboxen aus den Regalen verschwinden und durch neue Versionen ersetzt werden, in denen die Erweiterung bereits enthalten ist. Kernstück der Erweiterung ist die neue Rasse der Iskar und ihr Kontinent.



Info

Seit dem letzten Patch ist endlich der Quest für die legendäre Waffe „The Fiery Avenger" integriert. Wer das mächtigste heilige Schwert der Paladine zuerst erlangt, wird von Verant öffentlich ausgezeichnet. Zahllose Boards befassen sich seit langem mit diesem Thema. Hoffentlich können wir ihnen schon in der nächsten Ausgabe den glücklichen Besitzer des „Fiery Avenger" vorstellen.



Bisher besitzt nur Aradune, der GM-Charakter eines EQ-Designers den Fiery Avenger.

Kunark kommt

Iskar sind eine böse, echsenähnliche Rasse, die folgende Klassen wählen darf: Mönch, Krieger, Schattenkrieger, Nekromant und Heiler. Besonders auffällig sind die detaillierteren Grafiken und Monster des neuen Kontinents. Bis jetzt sind nur die Namen der neuen Zonen bekannt, aber selbst die sorgen für Spannung (z. B. Field of Bones). Zusätzliche Zonen werden auch dringend benötigt. Seit Weihnachten ist die Anzahl der *EverQuest*-Spieler stark gestiegen. Viele Zonen sind so überlaufen, dass ein flüssiges Spiel kaum mehr möglich ist. Um die Spielerzahl pro Zone zu senken, hatte Verant bisher gemiedene Zonen umgestaltet. Besonders überlaufene Server werden bald „gesplittet", d. h. die Spieler auf „Fenin Ro" und „Solusek Ro" haben bald die Möglichkeit, ihren Charakter permanent auf einen anderen, nicht so überfüllten Server zu verschieben (komplett mit Ausrüstung und Bankfach). Der Split wird seit Wochen von Verant geplant und die Schnittstelle dafür ist schon eingefügt worden. Doch vorher testet Verant diese Funktion noch ausgiebig, um Charakterverluste und andere Probleme auszuschließen.

Links

Links	Beschreibung	Inhalte
http://www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von *EverQuest*
http://eq.mystics.de	Informationsseite	Die Deutsche *EverQuest*-Seite
http://everquest.allakhazam.com	Informationsseite	Sehr empfehlenswert!
http://www.eqvault.com	Informationsseite	Amerikanische Info-Site
http://eq.stratics.com	Informationsseite	Amerikanische Info-Site
http://www.eqmaps.com	Informationsseite	Karten und Infos rund um Norrath
http://eq.castersrealm.com	Informationsseite	Die Seite für Spellcaster schlechthin
http://eq.stratics.com/evercrest	Comicseite	Ein Muss!!

Flugsimulationen

Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von Flight Simulation Magazin
http://www.flightsimulator.de

„In dieser Ausgabe berichten wir über die Entwicklungsarbeit zu World War II Online und informieren Sie über Add-Ons zu bekannten Flugsimulationen."

Douglas C-47 MATS für FS 2000



Das *Microsoft Flightsimulator*-Team hat es geschafft, in der neuen 2000er Version die Flugzeugmodelle einen beachtlichen Schritt nach vorne zu bringen. Das betrifft die Außenmodelle gleichermaßen wie die Cockpits und Sounds. Für Entwickler von Add-On-Flugzeugen wurde so die Messlatte ein ordentliches Stück höher gelegt. Die Flugzeugentwickler von Flightsim Developers haben nun mit ihrer Douglas C-47 MATS (Military Air Transport Service), der militärischen Version der legendären DC-3, ein Freeware-Flugzeug (auf der Cover-CD) veröffentlicht, das die *FS 2000*-Standardflotte um ein wunderschönes und technisch nahezu perfektes historisches Propellerflugzeug ergänzt.



Die Douglas C-47 MATS von Flightsim Developers kurz vor dem Start. Die Detailgenauigkeit des Models ist exzellent.

Die C-47 kommt in der Bemalung des „Air Rescue Service" mit dem markanten gelbschwarzen Streifen um Rumpf und Tragflächen. Die Texturen wurden mit äußerster Detailgenauigkeit bis zu den Nieten der Wirklichkeit nachempfunden. Auf den Tragflächen sieht man beispielsweise den Schmutz von den Schuhen der Tankcrew und hinten an den Auspuffrohren die rußigen Abgasspuren der beiden Triebwerke. Sehr schön sind die verschiedenen und sehr filigranen Funkantennen nachgebildet. Auch die Fahrwerkskonstruktion wirkt sehr realistisch – jetzt müssten sich nur noch die Räder auf der Rollbahn drehen. Ansonsten ist die C-47 komplett mit „Moving Parts" ausgestattet. Nach dem Ausfahren der Klappen blickt man auf die gelbgrün verfärbte Struktur der Innenseite der Flaps und selbst das Spornrad bewegt sich je nach Lenkausschlag.

Ebenfalls perfekt umgesetzt wurde das physikalische Flugmodell der C-47 mit den charakteristischen Eigenheiten eines „Tail Draggers" (Spornradflugzeug), das beim Bremsen sowie bei Start und Landung besonderes Fingerspitzengefühl verlangt, damit die schöne Maschine nicht mit erhobenem Heck auf der Nase landet. Die mitgelieferten Sounds passen in ihrer Qualität prächtig zu diesem erstklassigen Add-On-Flug-



Auf der Cover-CD

C-47 MATS & Update
Neues Flugzeug für *FS 2000*
c47mats.exe

DC-3/R4D-Dual-Panel
Panel von Roy Chaffin
wjrdc3v2.zip

Das DC-3/R4D-Dual-Panel von Roy Chaffin finden Sie auf der Cover-CD.



Das Cockpit der Raytheon Beech C90B. Alle Instrumente sind voll funktionsfähig und sämtliche Schalter benutzbar.

zeug. Die verschiedenen Zustände der beiden Triebwerke sowie die Sounds von Flaps und Fahrwerk sorgen für ein extrem realistisches Feeling. Nicht zuletzt haben die Entwickler dieses Flugzeugs sehr viel Arbeit in die Aerodynamik investiert und absolute Feinarbeit für eine realistische Flugdynamik ihrer C-47 geleistet. Dieses Maximum an Texturen, Moving Parts und aufwendigen Sounds erfordert allerdings, vor allem bei Außenansichten und bei hohen Auflösungen, eine enorme Prozessor- und Grafikkarten-Leistung! Was nun dem virtuellen C-47-Piloten zum kompletten Glück noch fehlt, ist ein passendes Panel. Leider fehlt dieses im MATS-Paket, doch Abhilfe schafft das exzellente DC-3/R4D-Dual-Panel von Roy Chaffin (auf der Cover-CD). Es enthält sowohl das Piloten- als auch das Copiloten-Panel, die man im Flug per Mausklick auf einen entsprechenden „Hotspot" auf dem Panel wechseln kann.



Nachts fliegen ist am schönsten, wenn Sie über den Dächern einer Stadt kreisen.



Die Piper Seneca V von Peter Sidoli. Schön zu sehen: die „echte" US-Kennung N95D.

World War II Online

Schlachtgetümmel zu Lande, zu Wasser und in der Luft – und das weltweit, in Echtzeit und online – das ist das ehrgeizige Ziel der Entwicklertruppe der jungen Firma Playnet/Cornered Rats Software. Noch im Laufe dieses Jahres soll ihre reine Multiplayer-Simulation des Zweiten Weltkrieges, *World War II Online*, virtuelle Krieger aus der ganzen Welt friedlich an ihren PCs versammeln, um entweder als Infanteristen, Jäger- oder Bomberpiloten, Seeleute oder Panzerkommandanten erbittert in verschiedenen Szenarien gegeneinander zu kämpfen. Bis zu 1.000 Spieler sollen gleichzeitig in einem von zehn miteinander verknüpften Szenarien mit- und gegeneinander kämpfen können – und das ohne lästige Warps und Stockungen wie bei vielen älteren Online-Spielen. Dass die Entwicklertruppe tatsächlich das Zeug dazu hat, solch eine bahnbrechende Neuerung im Multiplayer-Genre zu realisieren, dafür bürgt ihr beruflicher Background. Playnet/Cornered Rats Software wurde im Mai 1999 von 18 ehemaligen Imagic-Online-Mitarbeitern gegründet, die seit mehr als vier Jahren an der mehrfach preisgekrönten Luftkampf-Online-Simulation *WarBirds* mitgearbeitet haben. Über den Entwicklungsstand des virtuellen Schlachtfeldes kann man sich auf der Website www.wwiionline.com informieren. Ein offener Betatest soll bereits zwischen April und Juni starten, der endgültige Release ist für das dritte Quartal 2000 angekündigt.



World War II Online können Sie nicht nur im Cockpit eine Flugzeuges erleben, sondern auch als Panzerkommandant.

Twin – Das doppelte Lottchen

Die *MS Flightsimulator*-Add-On-Spezialisten von Papa Tango und Ubi Soft verfolgen mit Twin ein neues Konzept bei der Entwicklung von hochklassigen Add-On-Flugzeugen für Microsofts Flugsimulationen. Twin (engl. Zwilling) hat dabei eine doppelte Bedeutung: Zum einen werden zweimotorige Propellerflugzeuge als Twins bezeichnet und zum anderen sind die beiden Flugzeuge des Twin-Add-Ons „virtuelle Zwillinge" von real existierenden Flugzeugen. Das Papa-Tango-Software-Paket enthält eine Piper Seneca V, der die echte Maschine mit der US-Kennung N95D des Piloten Peter Sidoli als Vorbild dient, sowie eine Raytheon Beech C90B, die einer originalen King Air aus der „Jaguar Special Edition" nachempfunden wurde. Das Add-On beinhaltet beide Flugzeuge mit eigenen Panels und komplexen Sounds. Die Flugzeuge stammen aus der Software-Schmiede Phoenix Simulation Software von Graham Waterfield, der sich früher bereits bei der Flightsim Developers Group (FSD) einen Namen gemacht hat. Durch die enge Zusammenarbeit mit den Eignern der realen Vorbilder in der Entwicklungs- und Testphase konnten die beiden Twins extrem detailgetreu nachgebildet werden, was sich u. a. in dem sehr realistischen Flugmodell niederschlägt Neben den gelungenen Außentexturen und der kompletten Ausstattung mit „Moving Parts" zählen die beiden Cockpits zu den Highlights des Add-Ons. Die Panels enthalten voll funktionsfähige Bendix-King-Navigations- und Kommunikationseinrichtungen. Die King Air ist dazu mit digitalen Collins-Navigationsinstrumenten ausgestattet. Ein vorgetäuschtes Wetterradar, welches immerhin Bewegung darstellt, rundet den realistischen Eindruck des King Air Panels ab. Das Handbuch gibt einen Überblick über die Geschichte der Flugmuster und erklärt ausführlich die Funktionsweisen der Navigationsinstrumente sowie verschiedene andere Bordinstrumente. Twin ist kompatibel zu *FS 98* und *FS 2000* und kostet ca. 60 Mark



Eine Raytheon Beech C90B mit der Lackierung einer originalen King Air aus der „Jaguar Special Edition".

Need for Speed 4

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.nd4spd.de

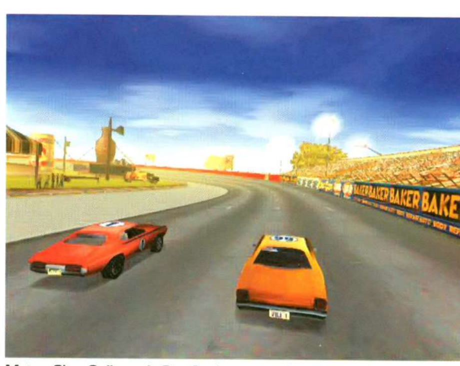
„Hoffentlich halten Motor City und Porsche das, was EA in den riesigen Anzeigen US-amerikanischer Magazine verspricht. Zumindest haben die Formel-1-Wagen von Thomas Egelkraut meine Freude an Brennender Asphalt wieder geweckt."

Formel-1-Fieber

Viele haben es versucht, viele sind daran gescheitert: Thomas Engelkraut liefert den Besuchern seiner Seite http://tomsgarage.btwracing.com das komplette Formel-1-Feld der Saison von 1999. Die Wagen wurden in penibler Detailtreue modelliert und texturiert. Schlichtweg unglaublich ist, wie es Thomas gelungen ist, der wohl komplexesten Bauart von Autos gerecht zu werden: Jedes Sponsorlogo befindet sich am richtigen Platz, Helme und Startnummern sind jedem Fahrer angepasst und selbst die Cockpits der Autos wurden perfekt umgesetzt. Einziger Kritikpunkt ist das fehlende Schadensmodell. Aufgrund der bei einem Formel-1-Wagen schwierigen Realisierbarkeit ist dies jedoch zu verschmerzen.

Fusion von Racing Zone und N4S.DE

NFS Porsche steht vor der Tür, *Motor City* ist nicht mehr fern und alle Fanseiten veröffentlichen ein neues Auto nach dem anderen. Jetzt bündeln „The Racing Zone" (http://www.racingzone.de) und Need4speed.de ihre Energien auf einer gemeinsamen Seite: http://www.nd4spd.de.



Motor City: Online mit Straßenkreuzern der 60er-Jahre.

Ein Formel-1-Rennen aus der Sicht von Ralf Schumacher: Sogar die Antenne für den Bordfunk ist vorhanden.

Formel 1 bei Need For Speed 4: Mika Häkkinen und Michael Schumacher im direkten Duell.

Unter dem Dach von Gamez.de wird hier weiterhin der gewohnte Service rund um *NFS* geboten: Autos, Strecken, Umfragen, Diskussionen etc. Es soll unter http://www.nfsnet.de ein ganzes *NFS*-Netzwerk folgen. Anregungen und Verbesserungsvorschläge jeglicher Art sind übrigens unter comments@nd4spd.de herzlich willkommen.

Sucht nach Neuigkeiten

Im Internet pfeifen es längst die Spatzen von den Dächern: *NFS Porsche* soll am 22. März erscheinen, *Motor City* verschiebt sich in den Mai. Als Quelle auf der Suche nach Informationen zu beiden Spielen ist abermals das Angebot von NFS Cheats (http://www.nfsmotorcity.com, http://www.nfscheats.com/nfs5) empfehlenswert. Des Weiteren bietet EA seit kurzem unter http://www.needforspeed.com sehr spärliche, aber optisch opulent präsentierte Details, die sich – ein schnelles Modem vorausgesetzt – für den Fan der Serie trotzdem lohnen.



EA macht mobil: So sieht in den USA der Anfang der Werbekampagne aus (oben). Need For Speed Porsche: Inzwischen ist das Design der amerikanischen Schachtel enttarnt (rechts).



Diskussion um Autos aus dem Internet

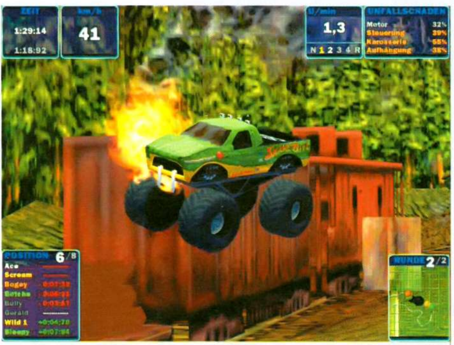
Vorbei sind scheinbar die Zeiten, in denen Add-On-Autos aus dem Internet der Ruf nacheilte, qualitativ nicht mit den Erzeugnissen von EA vergleichbar zu sein. Fan-Designer wie Ben Trapp, Thomas Egelkraut oder Felix Kühn haben unlängst bewiesen, dass sie mit EA mithalten können. Besonders heiß diskutiert ist der offizielle Porsche 911 aus *Brennender Asphalt*, der, verglichen mit dem Porsche GT3, von Ben Trapp fast wie ein Anfängerwerk erscheint. EA scheint dieses Problem ebenfalls erkannt zu haben, wie die Einstellung von Internet-Cardesigner Eric Arroyo im vergangenen Jahr zeigt.

Werbung international

Need For Speed Porsche ist momentan in aller Munde. In den USA listet EA in einer zweiseitigen Annonce auf, was den Fahrer eines Porsche 911 Turbo erwarten könnte: In einer Parodie auf die Sicherheitshinweise an Bord eines Flugzeuges wird dabei elegant auf die sich über den Sitzen befindlichen Sauerstoffmasken, die drei Notausgänge und die überaus wichtige „Unterhosenpflicht" hingewiesen. Um Sprachproblemen vorzubeugen, weist EA die Passagiere des „Fluges 911" zusätzlich in deutscher Sprache auf Folgendes hin: „Vor dem Start die Sicherheitsgurte fest anlegen, du fliegst im Porsche 911 Turbo." Auch *Motor City* wird in den USA bereits mit nicht gerade bescheidenen Aussagen wie „Sei bereit, dich in eine Welt, in der du lebst, isst und atmest, mit einzubeziehen zu lassen" beworben.

Screenshot des Monats

Das zweite Bullfrog-Pack geht an **Gerald Hofmann** aus Salzburg – Aigen. Der Österreicher zeigt, was passiert, wenn ein Snake-Bite-Monstertruck mit einem Zug zusammenstößt. Herzlichen Glückwunsch an den Gewinner! Wollen Sie auch ein Bullfrog-Pack mit Armbanduhr, T-Shirt und Rubic's Cube gewinnen? Dann zögern Sie nicht, Ihren schönsten Screenshot an kivlov@uni.de zu schicken. Kleiner Tipp: Einen Screenshot in *NFS 4* erstellen Sie ganz einfach, indem Sie während des Spiels die Tasten ALT und P drücken. Das zu diesem Zeitpunkt aktive Bild wird dann auf Ihrem Desktop abgelegt.



Gerald Hofmann lässt seinen Monstertruck auf einen Zug los.

Auf der Cover-CD

Porsche Boxter S (NFS 4)
Dank Felix Kühn dürfen Sie im Porsche Probe fahren.
Boxsters.exe

Mercedes Brabus SLK (NFS3)
Ebenfalls von Felix Kühn ein Mercedes für alle *Need For Speed 3*-Veteranen
Slkbrabus.exe



Spielerforum

NHL 2000

Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen NHL 2000 noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
19 Jahre, Schüler
http://www.gml2000.de

„Nach meiner eher durchwachsenen Rückrunde liegen meine ganzen Hoffnungen jetzt auf den Playoffs, wo mit den Mörlenbach Blackhawks zum Glück ein schlagbarer Gegner auf mich wartet."

Kein Durchkommen: Gegen eine gute Abwehr braucht man die richtige Taktik, sonst geht es Ihnen wie dem Herrn in Rot.

Vernachlässigen Sie nie die Taktik!

Von vielen Spielern wird die Taktik vernachlässigt, obwohl sie vor allem bei Partien gegen gute Gegner äußerst wichtig ist. *NHL 2000* bietet eine große Zahl an möglichen Einstellungen im strategischen Bereich, die Sie nicht vernachlässigen sollten, wenn Sie wirklich erfolgreich spielen möchte. Die zur Verfügung stehenden Optionen gliedern sich grob in zwei Bereiche: Offensive und Defensive. In dieser Ausgabe werden wir Ihnen die Einstellungsmöglichkeiten im Angriff genauer erläutern. Sie haben die Möglichkeit, die zu spielende Taktik und den Druck getrennt voneinander einzustellen, was vor allem im späteren Spielverlauf wichtig sein kann. So kann man zum Beispiel etwas defensiver beginnen und dann, wenn man in Rückstand geraten sollte oder die Verteidigung des Gegners zu kompakt steht, den Druck erhöhen.

Zug zum Tor

Die beiden gebräuchlichsten offensiven Taktiken in der German Modem League (GML) sind „Crash the Net" (Zug zum Tor), und „Funnel" (Trichter). Obwohl die beiden recht viel gemeinsam haben, hat doch jede ihre speziellen, kleinen Eigenheiten. Die aggressivere Strategie ist mit Sicherheit „Zug zum Tor", obwohl auch „Trichter" sehr gut geeignet ist, um großen Druck aufzubauen. Der große Vorteil der „Zug zum Tor"-Strategie ist, dass vor allem bei hohem Druck (80 bis 100 Prozent) immer mindestens drei, meistens sogar vier Spieler direkt vor dem Tor stehen und somit die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen eines abgefälschten Schusses äußerst hoch ist. Der vierte Mann, der von hinten bis zur Höhe der Bullykreise in das Angriffsdrit-



Hier kann man die Aufstellung bei der „Zug-zum-Tor"- Strategie schön sehen. Vier offensive Kräfte in Weiß-Gelb belagern das Tor. Nachteil: Der „fehlende" Verteidiger ermöglicht Konterchancen.

Lust auf Liga?

Noch besteht die Möglichkeit, sich für die GQL oder die Modemsaison 2000B anzumelden. Der Start erfolgt Ende März, also sollten Sie, wenn Sie in den Genuss einer vollen Saison mit *NHL 2000* kommen wollen, nicht zögern und sich schnellstens auf der Seite www.gml2000.de einschreiben. Es lohnt sich!



Trichter in Perfektion: Die drei Stürmer in Schwarz sind offensiv ausgerichtet, während die Verteidiger die blaue Linie abdecken.

tel eindringt, fehlt aber logischerweise an der blauen Linie. Dies öffnet eine große Lücke, die der verteidigende Spieler – vor allem wenn er mit zwei oder mehr Vorcheckern spielt – sehr leicht für einen Konter nutzen kann. Somit ist der größte Vorteil von „Zug zum Tor" dummerweise auch die größte Schwäche dieses Systems. Wenn Sie allerdings aufpassen und nicht mit allzu viel Druck spielen (nicht über 80 Prozent), sollten Sie kaum Probleme haben und auf diese Art und Weise in der Lage sein, die Verteidigung des Gegners ordentlich ins Schwitzen zu bringen.

Der Trichter

„Trichter" ist grob gesagt eine etwas defensivere Variante von „Zug zum Tor". Es laufen ebenfalls alle drei Stürmer direkt aufs Tor zu, um die Gelegenheit für einen Abfälscher oder eine Direktabnahme zu bekommen. Es existieren lediglich zwei kleine Unterschiede. Zum einen bleibt der zweite Verteidiger, der bei „Zug zum Tor" immer ins Drittel läuft, an der blauen Linie stehen und sichert nach hinten ab. Zum anderen positioniert sich immer ein Spieler am langen Pfosten. Das hat gegenüber dem ständigen Rochieren bei der „Zug zum Tor"-Strategie den Vorteil, dass Sie als puckführender Spieler stets eine feste Anspielstation haben und damit in der Lage sind, auch mal einen „blinden Pass" in den Raum zu spielen. Wenn der Passempfänger nicht vorher von einem der Verteidiger aus dem Weg geräumt wurde, ergibt sich eine hervorragende Gelegenheit zum Einschuss. Vor allem gegen konterstarke Spieler ist diese Einstellung mit Sicherheit besser als die vorher besprochene, da die Gefahr eines Konters durch den zweiten Mann an der blauen Linie in Grenzen gehalten wird. Wenn man an dieser Taktik unbedingt einen Nachteil finden möchte, könnte man die verringerte Chance auf ein Abfälschtor erwähnen. Aber dieses Manko wird eigentlich durch die Anspielstation am langen Pfosten mehr als wettgemacht. Die Einstellung, mit der man am besten zurechtkommt, muss jeder für sich selbst herausfinden. Die Erfahrungen in der GML haben gezeigt, dass beide Einstellungen mit einem Druck zwischen 60 und 100 Prozent zu den besten Ergebnissen führen.

Auf der Cover-CD

Transfermarkt
Die aktuellsten Mannschaftsaufstellungen (offiziell von EA Sports)
NHL2KRosterUpdate1_4.exe

Statistikpack 1
Programm, das aus gespeicherten Toren ein Textfile mit Statistiken macht
hlt2k.zip

Statistikpack 2
Ähnlich wie Pack 1, allerdings verwaltet das Programm die Statistiken in einer Excel-Tabelle. Damit ist eine komplette Ligaverwaltung möglich.
HLT_Reader.zip

Neues aus der GML

Die Rückrunde aller Wettbewerbe in der German Modem League (GML) ist beendet und die Playoffs stehen vor der Tür. Die Verantwortlichen hoffen, dass die entscheidenden Partien wieder genauso spannend wie in der vergangenen Saison werden, als das Finale der ISDN-Gruppe erst in der Verlängerung des fünften Spiels entschieden werden konnte.

Kampf um Aufstieg
Viel Spannung erwarten die Organisatoren von der Relegationsrunde, in der die Dritten bis Sechsten der GQL (Zweite Liga) gegen die am schlechtesten platzierten Teams der ersten Liga um die Lizenz zur Teilnahme an der nächsten Erstliga-Saison kämpfen. Diese vier Ränge in der GQL waren hart umkämpft. Der letzte zur Teilnahme berechtigende Platz war bis zum letzten Spieltag noch nicht vergeben, nach 32 Spielen standen die Teilnehmer endlich fest: Die Teams aus Mannheim, Marl, Detmold und Hainburg dürfen vor Beginn der Relegationsrunde weiterhin auf die Teilnahme an der Königsklasse hoffen. Bereits beendet ist das Zittern für die Zweitligateams aus Kolbermoor und Soltau. Diese belegten nach Abschluss der Rückrunde die Plätze 1 und 2 und können somit in der nächsten Saison ohne weitere Qualifikation am Spielbetrieb der ersten Liga teilnehmen.



Jubel in Kolbermoor: Zwei Spieler der Penguins beglückwünschen sich nach dem Spiel, das den Aufstieg endgültig klarmachte.

Heiße Endphase
Wie so oft beendeten in der ISDN-Gruppe die Rauxel Devils die Vorrunde der Ersten Liga als punktbestes Team und melden damit ernsthafte Ansprüche auf die Titelverteidigung an. Die Überraschungsmannschaft der Rückrunde sind allerdings die Hannover Panthers. Mit einer hervorragenden Leistung (nur eine Niederlage in 13 Spielen) schlichen sie sich klammheimlich aus der Abstiegszone in die Playoffränge und erkämpften sich zum Saisonabschluss einen hervorragenden vierten Platz in Gruppe 2. In Gruppe 1 konnten die Sabres aus Radolfzell den Vorsprung aus der Vorrunde retten und vor den Salzgitter Stars den ersten Platz behaupten. Die Modemgruppe der GML, die nach einem weiteren Ausstieg auf nur noch elf Teams geschrumpft ist, ist ebenfalls bei den Playoffs angelangt. Auch hier gab es keine großen Überraschungen. Die Langenfeld Flyers, die das Feld die ganze Saison anführten, standen auch zum Schluss ganz oben, dicht gefolgt von den Teams aus Kierdorf und Ennepetal. Ein Start-Ziel-Sieg allererster Güteklasse! Natürlich sind die Flyers auch Favorit auf den Titel, aber man darf gespannt sein, ob sich nicht einer der vermeintlich „Kleinen" als Stolperstein erweist.



Beeindruckender Alleingang in der Modemgruppe: Wer kann Eric Lindros und seine Langenfeld Flyers noch aufhalten?

GTa 2

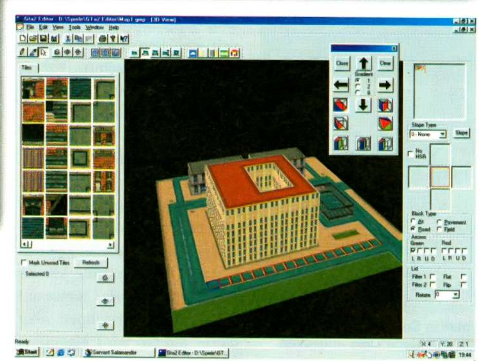
Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um GTa 2 & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus,
15 Jahre, Schüler aus Frechen
http://www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Mit dem Map-Editor haben die Mod-Autoren endlich das richtige Werkzeug für die Umsetzung ihrer Add-Ons. Ich persönlich freue mich besonders auf GTa 2: Matrix."

Gratis-GTA

„Spiele zum Nulltarif" lautet die Devise des neuen Download-Anbieters freeloader.com, welcher Anfang Mai erstmals seine Pforten öffnen wird. Zahlreiche hauseigene Entwicklungen und Vollpreisspiele namhafter Hersteller sollen dort künftig kostenlos aus dem Netz gesaugt werden können. Zu den absoluten Highlights von Freeloader werden ohne Zweifel *GTA* und das gelungene Add-On *London 1969* gehören, die durch diese Aktion zahlreiche neue Fans finden dürften. Wie die britische Betreiberfirma Pure Entertainment bekannt gab, soll das Angebot kurz nach dem Start um weitere Titel aus dem Hause Take 2 aufgestockt werden.



Auf der Cover-CD: Der Map-Editor bietet dank seiner zahlreichen Funktionen enorme Möglichkeiten für Karten-Designer.

GTa 2-Map-Editor

Nach dem etwas unausgereiften Script-Editor, mit dem Sie eigene *GTa 2*-Missionen programmieren konnten, stellte DMA Design Anfang Februar endlich den lang herbeigesehnten *GTa 2*-Map-Editor im Internet bereit. Mit diesem Werkzeug können Sie endlich eigene Levels für *GTa 2* erstellen. Leider ist der Editor nicht leicht zu bedienen, schließlich ist er ein vollwertiges Entwicklerwerkzeug, mit dem DMA Design selbst ihr *GTa 2* erstellt haben. „Zu kompliziert" und „nur für Profis" lauteten die ersten Urteile frustrierter User. Trotz dieser Ersteindrücke trägt der Editor bereits Früchte. Zahlreiche Mods (Spiel-Erweiterungen) und Karten sind bereits angekündigt und lassen das Herz der *GTa 2*-Community höher schlagen. Hier hat vor allem das viel versprechende Projekt *GTa 2: Matrix* für Furore gesorgt. Eine an die Filmvorlage angelehnte Story und zahlreiche neue Missionen sollen „Matrix-Feeling" im *GTa 2*-Gewand aufkommen lassen. Die deutschsprachigen Benutzer des Editors haben im Gegensatz zu der Fangemeinde aus Übersee noch deutliche Berührungsängste. Aus diesem Grund haben wir als Starthilfe für angehende Karten-Designer eine deutsche Anleitung auf die Cover-CD gepackt.



Traum oder Wirklichkeit? Diese von Fans erstellte GTA-3D-Designstudie sorgte für Aufruhr.

GTa 2 noch besser

Zeitgleich mit dem Editor hielt auch der erste Patch (v 1.03) Einzug auf den Festplatten der *GTa 2*-Spieler. Dieser beseitigt neben kleineren Bugs auch zahlreiche Kompatibilitätsprobleme mit CD-ROM-Laufwerken. Bald soll zudem der Mehrspielermodus erweitert werden (Spiele über Modem-Direktverbindung etc.).

Was kommt nach GTa 2?

Neue Informationen zu den Nachfolgern von *GTa 2* sind rar. Das geplante Add-On *Berlin* wurde inzwischen auf Eis gelegt, trotzdem bleibt ein offizielles Add-On durchaus realistisch. Einige Fanseiten wollen sogar erfahren haben, dass diese Missions-CD noch im 2. Quartal dieses Jahres in den Händler-Regalen stehen soll. Obwohl immer häufiger DMA-Mitarbeiter in den englischsprachigen Foren gesichtet werden, rücken diese jedoch auch zu *GTA 3D* und *GTA Online Crime World* keine Informationen heraus.



Auf der Cover-CD

GTa2 Music
Hören Sie sich die Musikstücke aus *GTa 2* in aller Ruhe mit dem Soundplayer von Markus Schmid an.
gtamusic.exe

GTa2-Map-Editor
Exklusiv bei PCA: Der offizielle Editor. Erstellen Sie Ihre eigenen Missionen!
Editor.exe

Map-Editor-Tutorial
Deutsche Anleitung zum komplizierten *GTa 2*-Map-Editor
maptutorial.exe

Neue Deatchmatch-Karte
Kleine Deatchmatch-Karte für *GTa 2* mit einer Mission
Gta2map.exe

GTa 2-Trainer
Aktivieren Sie geheime Features mit dem neuen Trainer von Holger Arndt!
gta2trainer.exe

GTa 2 Patch v1.03
Der neueste Patch v1.03 behebt einige Probleme des Programms.
gta2v103.exe



Am Boden: Beugen Sie Ihrem Bildschirmtod mit dem neuen Trainer auf unserer Cover-CD vor!

FIFA 2000

Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Außerdem erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2000* und verfolgen das Geschehen in der ISDN/ Modemliga FML.

Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA
Email: FML-Leiter@web.de

„Noch immer warte ich auf das Erscheinen des Fed2000, mit dem die eigenen FML-Files erstellt werden, außerdem beginnt die Warterei auf EURO 2000."



Nicht zuletzt die Replays sorgen in FIFA 2000 für eine dichte Spielatmosphäre.

FIFA 2000 – Spieltechnisches

In dieser Ausgabe wollen wir Ihnen zwei Neuerungen von *FIFA 2000* näher bringen. In Standardsituationen kann man durch das Drücken der Taste M (MS SideWinder Gamepad, bei Tastatur die Leertaste) den drei Spielern, die man direkt anspielen kann, Laufwege zuweisen.

Zur Auswahl stehen dabei drei verschiedene Laufwege. Am besten trainieren Sie diese Standardsituationen im dafür vorgesehenen Trainingsmodus. Gerade Eckbälle lassen sich so nach einigem Training mit ziemlicher Sicherheit verwandeln. Sobald Sie die Taste M gedrückt haben, beginnen die drei Spieler (A, Y, C) ihren Laufweg. Diese Laufwege sollten Sie sich erst einmal einige Male ansehen. Da die Laufwege immer gleich sind, lernen Sie relativ zügig, zu welchem Zeitpunkt Sie den Pass als Torvorlage spielen müssen. Im Spiel selber bleibt nicht viel Zeit zum Analysieren der Laufwege, da nach einer kurzen Zeit die Ecke automatisch ausgeführt wird. Da wie bereits angesprochen vor allem Eckbälle auf diese Weise häufig zum Torerfolg führen, sollten gerade Onlineligen darüber nachdenken, wie mit dieser Situation umzugehen ist, um bleibenden Spielspaß zu gewährleisten. Schließlich macht ein Spiel, bei dem ein oder beide Spieler es permanent nur auf Ecken anlegen, kaum mehr Spaß. In der FML wird aus diesem Grund darüber diskutiert, eine Regel einzuführen, nach der Ecken nicht mehr in den Strafraum gezogen werden dürfen.



Hier wird der Laufweg 2 gespielt.

EURO 2000 – In Lauerstellung

Wie Sie bereits den News der letzten PC Action entnommen haben, bastelt EA Sports momentan an einem offiziellen Fußballspiel zur Europameisterschaft – pünktlich zur EM, die vom 10. Juni bis zum 2. Juli in Belgien und Holland stattfindet. Leider tröpfeln die Informationen zu dem Spiel bisher nur sehr spärlich, vorgefertigte Bilder müssen zunächst von der UEFA genehmigt werden. Außer den beiden Screenshots aus dem letzten Heft gibt es daher bislang kein Material. Für die nächste Ausgabe hat uns EA allerdings eine Vorschauversion versprochen.

FML – Aktuelles

Nach dem Gewinn des FML-Ligapokals hatte Matthias Dick (TSV 1860 Salzweg) auch in der Liga die Nase vorn. Er holte das Double und den zweiten Meistertitel in Folge. Vor der nun beginnenden fünften FML-Saison bleibt Zeit für einen kurzen Rückblick in die FML-Vergangenheit. In der Tabelle sehen Sie alle Erfolgsteams der Vergangenheit auf einen Blick. Die nächste FML-Saison wird nun mit *FIFA 2000* in Angriff genommen.

Hall of Fame

Saison 1 *			
Meister	Frankfurt Devils	Vizemeister	Union Berlin
Ligapokalsieger	Frankfurt Devils	Ligapokalvize	Union Berlin
Hallenpokalsieger	Frankfurt Devils	Hallenpokalvize	Hannover Turtles
Saison 2 *			
Meister	Frankfurt Devils	Vizemeister	Dinkelkicker Nienborg
Ligapokalsieger	Frankfurt Devils	Ligapokalvize	Hannover Turtles
Hallenpokalsieger	Frankfurt Devils	Hallenpokalvize	Hannover Turtles
Saison 3 *			
Meister	TSV 1860 Salzweg	Vizemeister	Dinkelkicker Nienborg
Ligapokalsieger	Dinkelkicker Nienborg	Ligapokalvize	Arminia Lirich
Saison 4 *			
Meister	TSV 1860 Salzweg	Vizemeister	Dinkelkicker Nienborg
Ligapokalsieger	TSV 1860 Salzweg	Ligapokalvize	Spacewolves

*Saison 1 und 2 wurden mit Fifa98 ausgetragen, Saison 3 und 4 mit Fifa99

Hier sehen Sie alle Erfolgsteams der FML auf einen Blick.



Auf der Cover-CD

Aktueller Trikotsatz, Savegames

Ein Satz aktueller Trikots, die einfach in den FIFA 2000 Ordner /data/player/textures entpackt werden. Vergessen sie nicht, vorher Ihre Originalfiles zu sichern, um sie gegebenenfalls wieder herstellen zu können.

bl_shirts.exe
hilite01.sav
hilite23.sav

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Januar in der FML wurde das Tor von Wolfgang Hütter (Dvalin's Knappen) gewählt. Mit dem Replay-Organizer, der auf der Cover-CD der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay-Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Dezember unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Christian Kursch gewählt.



FML-Tor:
Nach einem Spielzug über zwei Stationen kann sich der Stürmer die Ecke aussuchen.



Freies Tor:
Diese unglückliche Kopfballabwehr dient dem Stürmer als perfekte Vorlage.

C&C: Tiberian Sun

Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite C&C Information Networks.

Alexander Dilthey
16 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

„Das Highlight der C&C-3-Szene-Ereignisse: die deutschen Meisterschaften! Ich werde auf jeden Fall dabei sein!"

Kartenerstellung für C&C 1

C&C ist einfach nur Kult. Deswegen haben wir uns hingesetzt und ein Tutorial geschrieben, mit dessen Hilfe man ohne Probleme Karten für *C&C 1* selbst erstellen kann. Bisher gab es nur eine solche Standardreferenz für *C&C 1*, das *C&C MapMaking Tutorial*. Da das aber inzwischen hoffnungslos veraltet ist (diverse angegebene Internet-Adressen funktionieren nicht), sind Sie mit unserem deutschen Text wahrscheinlich besser beraten. Alle Tools, die in unserem Tutorial erwähnt werden, lassen sich im Internet von den CCIN-Servern herunterladen, die genauen Adressen stehen im Text.

Deutsche Meisterschaften

Der 17.03.2000 ist ein besonderer Tag für alle *C&C 3*-Fans. Wieso? Weil dann die offiziellen deutschen Meisterschaften in *C&C 3* beginnen – eine richtige professionelle Meisterschaft mit Finale und fetten Preisen.

Wie läuft das Ganze ab? Ausgetragen wird die Meisterschaft nicht etwa im Internet, sondern in 95 verschiedenen Orten. Wer diese „Vorrunde" übersteht, kommt in die Zwischenrunde, die Gewinner dieser regionalen Zwischenrunden fahren nach Berlin und tragen dort das Finale der deutschen Meisterschaften aus.

Warum es sich lohnt, dabei mitzumachen? Natürlich haben nicht alle Spieler eine reale Chance, ins Finale zu kommen, aber: Im Vordergrund steht bei dieser ganzen Aktion wohl der Spaß – auch wenn man nicht weiterkommt, kann man an freien



Die Homepage der offiziellen deutschen *C&C-3*-Meisterschaften.



C&C Firestorm: Mehrere schwer gepanzerte Titan-Mechs marschieren nach der Schlacht in ihre Basis zurück.

MOD-Erstellung für C&C 3

Ja, in dieser Ausgabe des *C&C 3*-Spielerforums konzentrieren wir uns besonders auf Entwicklungen für diverse *C&Cs*. Deshalb haben die UCD (deutsches MOD-Entwicklerteam – siehe PC Action 3/2000, S. 117) einen Text geschrieben, der einem dabei helfen soll, MODs (= Spielmodifikationen, z. B. neue Einheiten/neue Kampagnen) selbst zu erstellen. Dieser Text befindet sich in seiner ausführlichen Version auf der Heft-CD, eine Zusammenfassung gibt es auch schon hier:

1. Was man benötigt

Grundsätzlich reichen ein einfacher Texteditor und ein Paket von Standard-INI-Dateien (auf der Heft-CD). Will man sich die Arbeiten etwas leichter machen, sollte man sich zusätzlich einen INI-Editor und den Karteneditor FinalSun besorgen.

2. Neue Einheiten ins Spiel einbinden

Das ist so ziemlich der wichtigste Teil der MOD-Erstellung, denn ein normaler MOD besteht meist einfach aus neuen Einheiten bzw. alten Einheiten mit geänderten Eigenschaften. Der Schlüssel zu diesen Veränderungen sind dabei die beiden .ini-Dateien art.ini und rules.ini, die Sie aus dem Standard-INI-Paket in das *C&C*-Verzeichnis extrahieren müssen.
In der rules.ini sind (fast) alle Eigenschaften sämtlicher Einheiten festgehalten. Die internen Einheitennamen stehen dabei immer in rechteckigen Klammern. Aber Vorsicht: Nicht alle Wörter, die zwischen eckigen Klammern stehen, sind direkt Einheitennamen, es könnten auch Namen von Abschnitten sein, in denen allgemeine Spieleinstellungen stehen.
Suchen Sie sich irgendeine Einheit heraus, in unserem Beispiel ist das „[E1]", der einfache Infanterist. Sehen Sie sich den zu dieser Einheit gehörenden Abschnitt genau an, alle Angaben folgen einer bestimmten Syntax: „Einstellungsname = Wert". Nun sollten Sie sich mit den Einstellungsnamen auseinander setzen, sie sind meistens selbst erklärend. Verstehen Sie sie nicht, lassen Sie sie einfach unverändert. In diesen Fällen kann einem ein guter INI-Editor helfen (z.B. SunEdit2K).
Nun ist es Zeit, eine neue Einheit zu erschaffen: Ändern Sie die Zeile „[E1]" zu „[E11]" und die neue Einheit ist eingebunden. Natürlich ist es langweilig, zwei Einheiten mit den gleichen Eigenschaften im Spiel zu haben. Deswegen sollten Sie damit anfangen, die Eigenschaften von [E11] zu ändern. „Name" sollte von „Light Infantry" z. B. in „Scharfschütze" geändert werden, „Primary" von „Minigun" in „Sniper".
So, fertig ist der Scharfschütze! Was jetzt noch fehlt, ist eine kleine Änderung in der Datei „art.ini". Ändern Sie auch hier die Zeile „[E1]" in „[E11]". Damit hätten Sie eine neue Einheit ins Spiel eingebunden!

3. Was ist dann noch zu machen?

Im Grunde überhaupt nichts. Wenn die rules.ini und die art.ini in Ihrem TS-Verzeichnis liegen, ist alles ok, wenn nicht, sollten sie dorthin kopiert werden. Für eine Veröffentlichung im Internet reicht es prinzipiell, diese beiden Dateien beispielsweise mit WinZip zu komprimieren und sie zum Download hochzuladen. Professioneller ist allerdings ein MOD-Starter. Wie das genau geht, wird in der ausführlichen Version auf der Heft-CD beschrieben.



Martialisches Auftreten ist auch in *Firestorm* oft schon die halbe Miete: die NOD-Führungsriege.



Wahrscheinlich handelt es sich hier um einen Shot der neuen *FireStorm*-Videosequenzen.



Wahrscheinlich die mobile EM-Pulskanone aus *C & C Firestorm*– sicher ist es aber noch nicht!



Was auf diesem *C & C Firestorm*-Screenshot dargestellt ist, wissen wir noch nicht genau. Wir sind aber der Meinung, dass es sich hier wohl um einen Sammler und eine Raffinerie handelt.

Die Macher von CCIN

Viele Menschen fragen sich, wer eigentlich hinter C&C Information Networks steht. Deswegen stellen wir in dieser Ausgabe zwei Team-Mitglieder vor, die schon besonders lange in der deutschen *C&C*-Internetszene aktiv sind.
Stefan Jauk ist seit über 6 Monaten bei TS.de/CCIN und kümmert sich vor allem um die News-Rubrik. Online spielt er gerne 3D-Shooter und natürlich *C&C 3: Tiberian Sun*.
Florian Auer ist einer der Webmaster bei CCIN.de. Nachdem er TS.de vor einiger Zeit verlassen hatte, entschied er sich vor etwa einem Monat dazu, bei uns einzusteigen. Ihm haben wir u. a. unser neues Forum (http://ccin.gamesmania.de/community/messageboard/index.shtml) zu verdanken. Online spielt er besonders gerne Echtzeitstrategiespiele, natürlich bevorzugt auch er hier *C&C 3*.

PCs weiterspielen. Und: Es werden auf jeden Fall unter allen Teilnehmern Preise verlost, wobei die Gewinnquote der Spieler außer Acht gelassen wird.

Natürlich sind auch die Preise für die „eigentlichen" Gewinner alles andere als „billig": Unter anderem winken 3D-Grafikkarten und Top-Titel von EA.

Also: Wer an der deutschen Meisterschaft teilnimmt, hat Chancen auf Gewinne, egal, wie gut er spielt. Und jeder Teilnehmer wird auf jeden Fall mehrmals spielen dürften – auch mit FireStorm, wenn beide Spieler damit einverstanden sind. Letztendlich wäre es doch für jeden *C&C 3*-Spieler schade, dieses einmalige Ereignis zu verpassen, oder?

Also, nix wie hin auf http://www.spieleparadies.de/c&c3 – denn das ist die offizielle Homepage. Lesen Sie sich die Regeln durch und melden Sie sich an – es lohnt sich!



Auf der Cover-CD

MOD-Erstellung für C&C 3
Anleitungstext
mod_cc3.doc
Map-Erstellung für C&C 1
Anleitungstext
kartenerstellung_cc1.doc

StarCraft

Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *StarCraft/ Brood War*-Seite „BroodWar.de“

Arne Bleckwenn
17 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://www.broodwar.de

„Ich bin gespannt auf die zukünftigen Aktivitäten der Meisterschmiede Blizzard, insbesondere das bisher nicht offiziell bekannt gegebene Projekt eines Echtzeitstrategiespiels dürfte interessant werden.“



Eine Trägerfamilie nebst einer ansehnlichen Anzahl an kleinen Sprösslingen dezimiert ein Zerg-Nest.

Blizzard werkelt an neuem Patch

Blizzard hat die Arbeiten an einem weiteren Patch (v 1.08) bekannt gegeben, der auch Veränderungen an der Spielbalance beinhalten soll. Teils dementierten Gerüchten zufolge sollen insbesondere die von vielen Spielern als benachteiligt angesehenen Terraner gestärkt werden. Sicher ist jedoch, dass der Patch erst in einigen Monaten veröffentlicht wird, da große Teile des *StarCraft*-Produktionsteams mit WarCraft III beschäftigt sind. Viele Personen werten diese Neuigkeit als ein weiteres Zeichen für die immense Popularität von *StarCraft* und die sehr gute Produktpolitik Blizzards, da nur wenige Firmen auch nach rund zwei Jahren noch Zeit in umfangreiche Patches investieren.

Deutsche StarCraft-Turniere

„Turniere, so weit das Auge reicht“, war ein Kommentar eines begeisterten *StarCraft*-Spielers über die Vielzahl an interessanten Turnieren in Deutschland. Begonnen hatte BroodWar.de (http://www.broodwar.de) mit einem großen 2-vs.-2-Turnier, das unter anderem mit Live-Übertragungen der Finalspiele aufwarten konnte und vom Team „The Beasts“ (FA_ViPeR & FA_Fisheye) gewonnen wurde. Darauf folgte ein Turnier des sehr spielstarken DEF-Clans

Steckbrief: OgerEli

Nickname	OgerEli
Name	Martin Elitzer
Geburtsdatum	18.01.1984
Wohnort	Bayreuth
Beruf	Schüler
Hobbys	Snowboarden, LAN-Sessions und Partys mit den anderen aus meinem Clan (die Oger – http://oger.fsgs.com)
Lieblingsrasse	Random, Zerg leicht bevorzugt Lieblingskarte Lost Temple
Bester deutscher Spieler	Zurzeit wohl TF-Korn, TF-Ironman, Kosh und ich, wenn ich Lust hab ;-)
Bisherige Erfolge	2. PGL #2, Fünfter der deutschen *Brood War*-Meisterschaft, 1. Platz zusammen mit TF-Korn und FA_Fisheye beim StarCraft-Turnier in Halle

Außerdem

/// Blizzards hauseigene Homepage erstrahlt im neuen Design, das Sie unter www.blizzard.com betrachten können. /// BroodWar.de hat eine Szene-News-Sektion eröffnet, die Sie direkt über die Hauptseite erreichen. /// Adaran hat unter www.broodwar.de/adaranl.cfm einen sehr detaillierten Guide zur Erstellung von *StarCraft*-Karten mit Triggern/Schaltern veröffentlicht. /// Blizzard sucht fähige Programmierer/Grafiker etc. zur Verstärkung des hauseigenen Teams. Wer Interesse und entsprechende Fähigkeiten hat, findet unter www.blizzard.com/jobopp/index.shtml weitere Informationen. /// Die PGL www.pgl.de bietet nun das beliebte, offizielle PGL-T-Shirt für jeden interessierten Spieler zum Kauf in ihrem Online-Shop an. ///

Auf der Cover-CD

StarCaft-Wallpaper
Ein *StarCraft*-Hintergrundbild, das Sie in Ihren Windows-95/98-Desktop einbinden können
wallpaper.zip

Spielbericht
Ein Spielbericht aus dem Deutschland-vs.-Kanada-Spiel zwischen X'Ds~Grrrr... und OgerVega
vegagrrrr.zip

Spielebericht
[Def]Golgari tritt in diesem Spielbericht gegen den *StarCraft*-Weltmeister X'Ds~Grrrr... an.
golgrrrr.zip

StarCraft-Tipps
Ein englischer *StarCraft*-Guide für Anfänger und Fortgeschrittene
Tactics.zip

Interview mit [9]eVERLAST

PC ACTION: Hallo eVerlast, du arbeitest ja momentan in Korea als *StarCraft*-Spieler, trittst im Fernsehen auf und hast einen Manager. Seit wann hast du diese Möglichkeit?
[9]eVERLAST]: Ich bin in Korea seit dem 22. Juli 1999 – seit insgesamt sechs Monaten also.

PC ACTION: Wie genau kam es denn dazu?
[9]eVERLAST]: Ich wurde durch meine Erfolge in einem internationalen Turnier nach Korea eingeladen und mir boten sich infolgedessen besagte Möglichkeiten. Glücklicherweise kannte ich bereits einige Koreaner aus dem Battle.net, bei denen ich etwas länger bleiben konnte. Naja, nun bin ich seit sechs Monaten hier und verdiene mein Geld über und mit *StarCraft*.

PC ACTION: Was genau machst du dann als professioneller Gamer bzw. womit verdienst du dein Geld im Einzelnen?
[9]eVERLAST]: Also, ich bin komplett angestellt als Spieler, muss in verschiedenen Turnieren antreten und beispielsweise Showkämpfe durchführen. Darüber hinaus ist auch Werbung ein wichtiger Bereich. Einige *StarCraft*-Spieler sind sogar in TV-Kampagnen der großen Provider in Korea vertreten.

PC ACTION: Und wie fühlt man sich als „Pionier" des professionellen Gamings? Ich denke, wenige Personen haben das gemacht, was du bereits hinter dir hast – insbesondere das Verlassen deines Heimatlandes, um in Korea zu leben.
[9]eVERLAST]: Aus dieser Sichtweise betrachtet mag das richtig sein. Ich denke, das hat viel mit meiner Lebensphilosophie zu tun, dass man alles erreichen kann, wenn man es nur wirklich will. Nach meinem Gewinn der Battle.Net Saison Nr. 2 wusste ich, dass es irgendwie möglich sein musste, von dem, was ich tue, zu leben – *StarCraft* spielen.

PC ACTION: Hast du denn auch Kontakt zu anderen *StarCraft*-Größen wie z. B. X'ds~Grrrr...?
[9]eVERLAST]: Ja, viele der guten Spieler sind hier in Korea und ich habe beispielsweise alle ausländischen KBK-Spieler kennen gelernt. X'ds~Grrrr... kenne ich bereits von einem der ersten Turniere in Seoul und ich war schon mehrmals zusammen mit ihm etwas trinken. Ein wirklich sympathischer Kerl.
Quelle: www.starcraft.org

(http://www.clans.de/def) zusammen mit BroodWar.de unter dem Namen FirstBlood (http://www.rts-clans.de), das bei Redaktionsschluss noch im Gange war. Das dritte Turnier wurde von Netzstatt – bekannt durch die offizielle deutsche *BroodWar*-Meisterschaft (http://www.netzstatt.de) – organisiert, fand nicht über das Internet, sondern in Halle statt und wurde von vielen der angereisten *StarCraft*-Spieler als sehr unterhaltsames Treffen der „*StarCraft*-Szene" beschrieben.

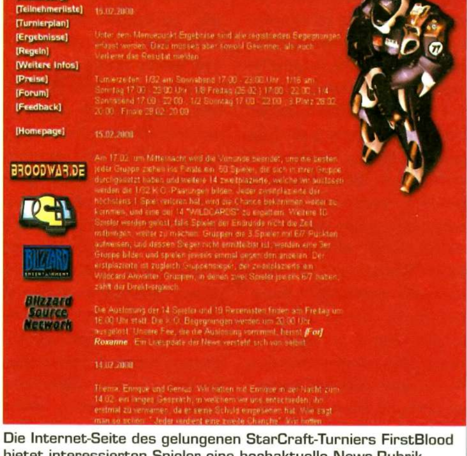
PGL & KBK

Das KBK-Turnier in Korea, zu dem unter anderen der renommierte deutsche *StarCraft*-Spieler [Def]Kosh eingeladen wurde und an dem insgesamt ca. 49.000 Personen teilnahmen, wurde von [Fanta]~StriKe gewonnen, der nun um ca. DM 16.000,- reicher ist. Obgleich Kosh leider schon sehr früh aus dem Turnier ausschied, beschrieb er das Ereignis, bei dem unter anderem auch Bill Roper und Rob Pardo von Blizzard anwesend waren, als wirklich außergewöhnlich. Detaillierte Informationen zum Turnier, Koshs persönlichen Erfahrungen und der Gaming-Situation in Korea, wo *StarCraft*-Spiele sogar regelmäßig im Fernsehen übertragen werden, finden Sie in unserem Korea-Blickpunkt auf Seite 38. Parallel dazu laufen momentan die Anmeldungen für die Saison 2000 der Professional Gamers League Germany (kurz PGL: www.pgl.de) nach den sehr erfolgreichen und von zahlreichen *StarCraft*-Spielern gelobten ersten beiden Saisons.




Die deutschen StarCraft-Größen OgerEli, TF-Korn sowie FA_Fisheye beim Netzstatt-Turnier in Halle.

Wächter und Tiefenkolonien – so bleibt Ihr Zerg-Anwesen ausreichend vor gegnerischen Angriffen geschützt.



Die Internet-Seite des gelungenen StarCraft-Turniers FirstBlood bietet interessierten Spieler eine hochaktuelle News-Rubrik.

Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„AOE 1 und 2 sind im Internet populärer denn je. Sinkende Internet-Kosten machen das Online-Spielen für immer mehr Spieler interessant."

Age of Kingz, die Turnierseite

Immer mehr Spieler suchen die Herausforderung durch andere Spieler, die so sehr viel interessanter ist als das reine Spiel gegen den Computer. Mit *Age of Kingz* bietet nun eine weitere deutsche Website Turniere für *Age of Kings*-Spieler an. Über die E-Mail-Adresse leader@ageofkingz.de können Sie nähere Informationen anfordern.



Türme in Age of Empires 1

In *Age of Empires* sind die Babylonier diejenige Zivilisation mit den besten Türmen. Vor dem Hintergrund des historischen Vorbilds, einem gut befestigten Stadtstaat, haben Babylonier nicht nur alle Aufwertungen für Türme, sondern auch die doppelte Anzahl Lebenspunkte. Dennoch ist es in *Age of Empires* schwer, mit Babyloniern in einem 1 vs. 1 gegen die sich schneller entwickelnden Zivilisationen zu bestehen. Doch nach der kritischen Startphase dominieren die Babylonier vor allem gegen solche Zivilisationen, die keine Katapulte entwickeln können. Babylonier haben es etwas leichter, Türme zu bauen, da sie die dazu erforderlichen Steine schneller abbauen können als andere Zivilisationen.

Auch die Chosonen sind für ihre guten Türme mit größerer Reichweite bekannt. Tatsächlich kommen diese Zivilisationen vor allem jenen Spielern entgegen, die sich mehr auf den Angriff konzentrieren wollen und die eigene Produktion im heimatlichen Dorf derweil auch unbeaufsichtigt gut geschützt wissen wollen. Doch die erheblichen Kosten (150 Steine) für jeden Turm und die nur begrenzte Zahl von Steinminen auf jeder Karte setzen dem gewisse Grenzen. Schließlich dauert der Steinabbau auch sehr lange und häufig genug entwickelt sich ein Spieler, der viele Türme baut, langsamer als sein Gegner und erleidet alleine schon dadurch erheblichen Nachteil.

Babylonier sind im Spieltyp FFA (free for all, also zumeist sechs Spieler alle gegen alle ohne feste Mannschaften) eine beliebte Zivilisation. In diesem Spiel kommt es darauf an, sich nicht zu früh gegen einen Gegner zu verausgaben, da man dann nur vom nächsten umso leichter aufgerieben würde. Türme helfen dabei, das eigene Dorf zu sichern, während der Spieler sich vor allem auf seine angreifenden Einheiten konzentriert. Dabei werden oft 30 oder mehr Dorfbewohner vor der Jungsteinzeit geschaffen, von denen mindestens fünf Steine klopfen.



Trügerische Sicherheit: Eigene Dorfbewohner gehen im Schutz der Türme ihrer Arbeit nach.

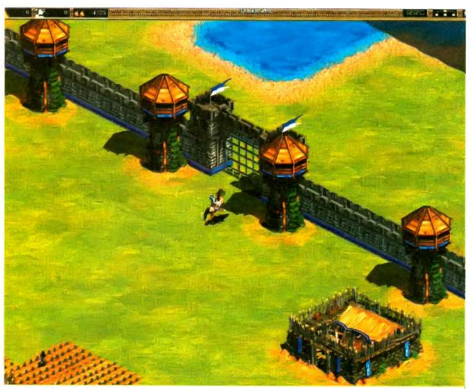
Angreifer werden dabei jedoch die Türme ignorieren und vor allem auf die Dorfbewohner feuern. Ohne genügend viele Dorfbewohner fällt ein Spieler in seiner Entwicklung stark zurück. Selbst wenn ein Angreifer seine eigenen Militäreinheiten bei einem solchen Angriff verliert, ist der Verlust der Dorfbewohner des verteidigenden Spielers oft schwerwiegender.

Türme in Der Aufstieg Roms

In *Der Aufstieg Roms* setzen die Römer neue Maßstäbe durch ihre Türme zum halben Preis. Kombiniert mit den anderen Vorteilen dieser Zivilisation, sind Türme nicht nur defensive Elemente (Befestigung des eigenen Dorfes). Bei dem so genannten Tower-Rush werden



Effektive Erwiderung des Tower-Rush: Schleuderer sind in der Frühphase der wirksame Konter gegen Türme.


Gute Verteidigung von Anfang an: Der Age-of-Kings-Kartentyp Festung bietet bereits beim Spielstart Befestigungstürme.


Alle Fernwaffen, so auch Türme, richten von erhobener Position aus mehr Schaden auf tiefer gelegene Einheiten an.

schon auf dem Weg zur Jungsteinzeit mindestens drei Dorfbewohner zum Steineklopfen abgestellt und mit Erreichen der Jungsteinzeit werden dann beim Gegner Türme errichtet. Ein Turm neben der gegnerischen Holzproduktion kann den Kontrahenten beispielsweise weit zurückwerfen. Es kostet ihn viele Ressourcen, an anderer Stelle ein Holzlager zu errichten, vor allem erleidet er bei einem Umzug Produktionsausfall, der den eigentlichen Schaden ausmacht. Der Römer baut darauf, dass sich seine Investition von 75 Steinen je Turm so rasch amortisiert.

Doch in *Der Aufstieg Roms* ist ein Spieler nicht wehrlos solchen Türmen ausgeliefert. Die Steinschleuderer können bereits in der Jungsteinzeit sehr wirkungsvoll Türme zerstören.

Türme in Age of Kings

Viele Spieler lieben die Möglichkeit in *Age of Kings*, ganze Festungen zu bauen und zu verteidigen. Türme hinter starken Mauern sind dabei natürlich besonders wichtig. Außerdem können in Türmen Einheiten (Bogenschützen) einquartiert werden, die dann aus diesen Türmen auf Angreifer schießen, also die Feuerkraft eines Turmes ganz wesentlich verstärken. Teutonen haben dabei noch einen besonderen Bonus (doppelte Feuerkraft), der ihre Türme sehr gefürchtet macht.

In *Age of Kings* ist es sehr schwierig, früh genug einen Turm beim Gegner zu errichten, um diesen entscheidend zu stören. Meistens ist dies eher ein Zeichen dafür, dass hier zwei nicht gleichwertige Spieler gegeneinander antreten. In der Imperialzeit sind Türme gegen Triboks wehrlose Ziele und so kommt den Türmen eigentlich nur in der Ritterzeit wirkliche Bedeutung zu. Sehr beliebt ist auch der Kartentyp Festung, bei dem jeder Spieler hinter eigenen Mauern und mit Türmen beginnt.

Spieler-Persönlichkeiten

Fast_Doc, einer der herausragenden Spieler des Fast Clans, ist ein *AoE*-Urgestein. Seit es das Spiel gibt, ist er in allen Ligen zu finden. So war er lange Zeit Tabellenführer der 3DAction-*AoE*-Liga (1 vs. 1) und genauso dominant im *AoE*-Masters (3 vs. 3).

So sieht der Angstgegner der meisten AoK-Spieler aus.

Fast_Docs primäres Ziel ist es, den Gegner zuerst anzugreifen und diesem zum Reagieren zu zwingen. Die Wirtschaft des Gegners versucht er dabei zu stören, um selbst wirtschaftlich zu einem Vorteil zu gelangen. In *AoK* eignet sich als erstes Angriffsziel der Holznachschub. Ohne Holz kann der Gegner keine weiteren Militärgebäude und Produktionsstätten bauen. Anschließend legt Fast_Doc den Schwerpunkt auf die Entwicklung und setzt den Todesstoß dann in der Imperialzeit mit Triboks.

Auf der CD:
Age of Kings-Spiel Fast_Doc gegen Chaosmann

Installationshinweis:
Datei Fast_Doc.mgl einfach in den *AoK*-Ordner SaveGame kopieren

Bitte achten Sie auf folgende Besonderheiten:
- Ununterbrochene Produktion neuer Dorfbewohner
- Bevorzugte Verwendung der Schafe, durch gute Erkundung weitere Schafe entdeckt
- Zügige Erkundung der Karte mit dem Späher, Gegner in der 7. Minute gefunden
- Immer genügend Häuser für neue Dorfbewohner
- Verteilung der Dorfbewohner auf Nahrung/Holz
- Webstuhl in der 7. Minute entwickelt
- Jagen der beiden Wildschweine (zum Dorfzentrum gelockt)
- 8. Minute: erste Felder
- 10. Minute: Kaserne gebaut, keine eigenen Mauern oder Palisaden
- Früh zwei Dorfbewohner in die Spielfeldmitte gesandt, die dort Bogenschießanlage und Stall bauen
- 11:55 Feudalzeit erreicht
- Früh einen Marktplatz errichtet
- Gegner mit Bogenschützen angegriffen, bevor dieser vollständig eingemauert ist
- 15:30 Ritterzeit erreicht (Gegner erst bei 17:20)
- In der Ritterzeit mit Rittern angegriffen
- Früh vorgerücktes Dorfzentrum errichtet
- Weitere Dorfzentren und ein Kloster gebaut
- Gegnerischen Ritter mit Mönch bekehrt
- Dorfzentrum mitten im gegnerischen Dorf errichtet
- Als Fast_Doc erkennt, dass der Gegner fast nur Bogenschützen zur Verteidigung einsetzt, greift er dessen Dorfzentrum mit Rammböcken an, vereinzelte Ritter werden von seinen Mönchen bekehrt
- Anlagen im gegnerischen Dorf durch eigene Burg befestigen
- 32:20 Imperialzeit erreicht
- Tribok zerstört die verbliebenen gegnerischen Stellungen



Auf der Cover-CD

Age-of-Kings-Spiel Fast_Doc gegen Chaosmann
Beispielhafte Partie zweier *Age of Kings*-Profis
Doc_vs_chaosmann.zip

Kampagne Wilhelm der Eroberer
Eine Kampagne mit realem historischen Hintergrund für *Age of Kings* von unserem Leser Sebastian Pahs aus Sondershausen
Wilhelm der Eroberer.cpn

Kampagne Der Weg in eine neue Ära
Eine weitere *Age of Kings*-Kampagne unseres Lesers Sebastian Pahs
Der Weg in eine neue Ära.cpn

Die Siedler 3

Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.gamesweb.de
mordred@gamesweb.ch

„Noch immer ist das Interesse an S3 nicht verflogen und im Dezember soll nun schon Teil 4 der erfolgsverwöhnten Serie folgen. In der Zwischenzeit halten wir uns mit dem neuen S3club.de-Turnier fit. :-) “

Die Siedler III Gold Edition kommt!

Na also, endlich ist es soweit: *Die Siedler III Gold Edition* ist erhältlich. Und wer sich bislang noch nicht mit *S3* und seinen beiden Zusatz-CDs eindecken konnte, hat nun die Möglichkeit, das komplette Paket bei seinem Software-Händler für einen recht günstigen Preis zu erwerben. Die *Gold Edition* enthält *Die Siedler III*, *Die Siedler III Mission-CD* und das Erweiterungspaket *Das Geheimnis der Amazonen* in einer Sammlerbox. Zusätzlich werden viele Extras für *Siedler*-Einsteiger und Fans mitgeliefert, wie z. B. der Leveleditor und über 70 von Fans gestaltete Maps. Als kleines Schmankerl gibt es noch S3-Skins für WinAmp und ICQ und – das ist das Highlight! – ein Video zum aktuellen Stand von *Die Siedler IV*.

Seit wenigen Tagen im Handel: die Gold-Edition von Siedler III.

Abstimmung zu Siedler 4

Wie ihr ja alle mitbekommen habt, sind die Arbeiten am vierten Teil unserer heiß geliebten Siedlerserie in vollem Gange. Um den Zockern unter uns die Möglichkeit zu geben, unsere Wünsche für *Die Siedler 4* unter Umständen mit in den Produktionsprozess einfließen zu lassen, läuft auf http://www.siedler3.gamesweb.de zurzeit eine Umfrage. In dieser Umfrage kann jeder dazu Stellung nehmen, was er sich für noch mehr Spielspaß bei *S4* wünscht. Diese Umfrage wird dann nach Abschluss an Blue Bytes Entwicklerteam geschickt und kann, wenn viele Leutchen mitmachen, Auswirkungen auf die Serie haben! Also fühlt euch alle dazu aufgerufen, euer demokratisches Mitbestimmungsrecht auszuüben, und stimmt ab!



Nehmt die Möglichkeit wahr und stimmt für die Features von S4 ab!

Die SCHWESTERN DER ROSE

Heute wollen wir euch einmal vor Augen führen, dass *S3* nicht nur bei den männlichen Gamern gut ankommt! So hat sich schon vor einiger Zeit eine Gilde bei *S3* gebildet, die es sich verdient hat, einmal vorgestellt zu werden. Die Gilde der Schwestern der Rose ist ein Zusammenschluss begeisterter *S3*-Spielerinnen. Allgemein wird ja angenommen, dass Strategiespiele eher eine Männerbastion darstellen. Gerade deshalb fiel schnell der große Anteil von *Siedler 3*-„Spielerinnen“ auf. Woran das liegt? Dafür gibt es sicher viele Gründe: Der Aufbau einer funktionierenden Produktionskette, der „Putzigkeitsfaktor“, der Spaß, anderen beim Arbeiten zuzusehen, es wird nicht ausschließlich herumgeprügelt und und und. Sinn und Zweck der „Schwestern der Rose“ ist es, nicht nur zusammen zu spielen, sondern auch im Chat, per E-Mail oder im Forum Erfahrungen und Ideen auszutauschen. Die Gilde der Schwestern der Rose ist immer auf der Suche nach neuen Gilden-MitgliederInnen. Voraussetzungen für eine Aufnahme sind: Begeisterung für *S3*, die Bereitschaft, anderen MitspielerInnen mit Tipps zur Seite zu stehen, Zulegen eines Gildennamens (SdR_Name), Tragen des Gildennamens bei Online-Spielen (freiwillig), Einhalten der allgemeinen Netiquette, Weiblichkeit (Schließlich ist es eine Gilde von Siedlerinnen. Wie man das nachprüfen will, ist mir allerdings schleierhaft). Die Gilde grüßt sich üblicherweise mit „Lahal“ und verabschiedet sich mit „Remberee“. Wer Interesse hat, die Rosenschwestern beim Spielen kennen zu lernen, hat dazu am besten samstags um 14:30 Uhr in der *Siedler 3*-Lobby Gelegenheit. Interessentinnen können sich auch per E-Mail bei SdR_Gilian@gmx.de mit einer kurzen Vorstellung ihrer selbst, Angabe eines Wunschnamens und einer kurzen Begründung, warum sie so gerne siedelt und ausgerechnet dieser Gilde beitreten möchte, bewerben. Im Netz sind Die Schwestern der Rose unter der Adresse http://www.gilians.de/sdr zu finden.



Die Asiaten sind nach einer aktuellen Umfrage das beliebteste Volk unter den Siedlern.

Auf der Cover-CD

Map des Monats
Quadriga-Strategiemap
Rephil-4-01.exe

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas Philipp,
33 Jahre, kfm. Angestellter
Diablo2 Watchtower
http://diablo2.gamesweb.de

„Warten, immer wieder warten. Immerhin ist Nox ein guter Zeitvertreib bis zum Diablo-2-Release und Vampire The Masquerade steht auch schon auf dem Einkaufszettel."



Der Paladin hat einige Skelette auf Eis gelegt, um sich in Ruhe mit der großen Mumie zu beschäftigen.

Diablo-Mod Ultra

Der Ultra-Mod wurde von Blizzard nicht genehmigt. Daher dürfen wir die nötigen Dateien nicht auf der Cover-CD vertreiben. Sie können den Mod jedoch aus dem Internet laden. Der Mod ist auf der Homepage der „Gilde der Lästerer" und dem Diablo2-Watchtower zu finden:
http://www.gdl-home.de/downloads
http://diablo2. gamesweb.de

Treffpunkt der Gilden

Abgesehen von der Nachricht eines Blizzard-North-Mitarbeiters im Forum des Battle.Net gibt es keine verlässlichen Veröffentlichungstermin für *Diablo 2*. Demnach soll es in der ersten Jahreshälfte 2000 fertig gestellt werden. Die momentan spärlichen Informationen über die Entwicklung nutzen wir, um die *Diablo*-Szene zu beleuchten. Rincewind[GdL], einer der Mitgründer des Gilden-Web (http://www.gilden web.de), nimmt zu unseren Fragen Stellung.

PC ACTION Hallo Rincewind. Wer bist du im wirklichen Leben?

RW: Ein Student (Medieninformatik), 25, ansonsten noch nicht polizeilich bekannt :-)

PC ACTION Welche Aktivitäten hast du mittlerweile in Sachen *Diablo* durchgezogen?

RW: Da wäre als Erstes meine Gilde, die GdL (Gilde der Lästerer). Es war die klassische Schnapsidee. Irgendwann morgens um fünf, unter Beteiligung von Nosferato und Zaubersocke, fiel der Satz „Lass uns eine Gilde gründen". Dann das Gildenweb (das größte deutsche *Diablo*-Gilden-Verzeichnis). Die Idee dazu kam auch spontan. In einem Chat mit Andara, Raven und Leondric kam raus, dass uns so was eigentlich fehlte.

PC ACTION Wie entwickeln sich die Mitgliederzahlen des Gilden-Webs?

RW: Derzeit haben wir etwa fünf Anmeldungen die Woche. Viele Gilden verschwinden aber auch schnell wieder. Die durchschnittliche Anzahl hat sich so bei 100 eingependelt und ich denke, bis zum Release wird das auch so bleiben. Die aktiven Gilden im GW haben zwischen zehn und 30 Mitgliedern – eigentlich eine ganz angenehme Zahl.

PC ACTION Du hast auch an einem *Diablo*-Mod gearbeitet?

RW: Korrekt. Der Mod *Ultra* war eine Idee auf einer Party. Jeder sagte, was ihn an *Diablo* stört, und so entwickelte sich ein Konzept.

PC ACTION War es schwer, einen lauffähigen Mod zu erstellen?

RW: Ja, die diablo.exe ist unglaublich empfindlich. Manchmal ist es schwierig nachzuvollziehen, warum dies nicht geht oder jenes Item nicht erscheint.

PC ACTION Wie ist Ultra bei den Spielern angekommen?

RW: Was ich bisher an Feedback bekommen habe geht entweder in die „Geil, endlich eine Herausforderung"- oder in die „Aaargh, ein Schritt und tot, so'n Scheiß"-Richtung.

PC ACTION Einige Mods sind sogar über das Battle.Net spielbar, ist das mit *Ultra* auch der Fall?

RW: *Ultra* gibt es in der exe-Version (LAN, FSGS, Modemplay) und in der DAT-Version, die ausschließlich fürs Battle.Net gedacht ist.

PC ACTION Was ist deine Meinung zu den endlosen Verschiebungen?

RW: Da Blizzard selbst ja selten Termine genannt hat, sehe ich es nicht als so schlimm an. Von mir aus kann *Diablo 2* auch im Sommer 2002 erscheinen, das nimmt nichts vom Kaufreiz. Natürlich ist es ärgerlich, aber Geduld ist eine Tugend.

PC ACTION Meinst du, dass die Battle.Net-Komponente cheatfrei laufen wird?

RW: Nein, Probleme wird es immer geben und Cheater leider auch. Damit haben wir gelebt und werden es auch wieder tun.

PC ACTION Welche Spiele spielst du zurzeit?

RW: *Ultra* natürlich, *Planescape Torment*, *Ultima Online* auf einem freien Server und *Half-Life*.

Der Watchtower-Clan

Die Erweiterung des *Diablo 2*-Watchtower (http://diablo2.gamesweb.de) geht in vollem Umfang weiter. Seit Ende Januar gibt es nun auch den Watchtower-Clan. Die Gilde ist bereits in *Diablo* aktiv und wird diese Aktivitäten auch für den Nachfolger fortsetzen. Innerhalb der ersten drei Wochen gingen bereits 57 Anmeldungen ein.

Spielerforum

Die Sims



Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

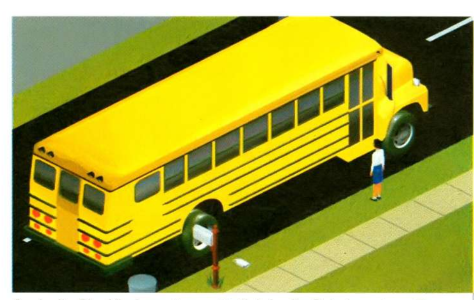
Markus Berger
16 Jahre, Schüler in Rostock
http://www.sim-planet.de
email@markus-berger.de

„Das einfach-geniale Spielprinzip wird Die Sims zu einem Erfolg machen!"

Einführung in Die Sims

Wenn Sie das erste Mal *Die Sims* spielen, werden Sie sofort merken, dass dies kein Computerspiel wie jedes andere ist. Es lässt sich nicht in eine bestimmte Schublade legen. Das Spielprinzip ist in dieser Form fast einmalig und bietet jedem Computerinteressierten jede Menge Unterhaltung!

Wie bei anderen Titeln der Firma Maxis hat auch *Die Sims* kein vorgegebenes Spielziel, so dass Sie so lange weiterspielen können, wie Sie Lust haben. Genau darin liegt aber auch der Reiz dieses „Soap-Simulators". Jedes neue Spiel beginnen Sie mit der Erstellung von einem oder mehreren Charakteren. So können Sie zum Beispiel nur mit einer Person, aber auch mit einer Familie anfangen. Bei der Erstellung können Sie auf schon vorgegebene oder neue Skins zurückgreifen. Neben den Äußerlichkeiten werden den Sims auch innere Werte, wie etwa Ordentlichkeit, Nettigkeit oder Verspieltheit, zugewiesen. Diese Werte lassen sich während des Spiels nicht mehr ändern und haben natürlich Einfluss auf die Persönlichkeit der Sims. Nach der Erstellung des oder der Sims müssen Sie sich nur noch eine passende Behausung suchen oder ein neues Haus bauen. Wenn Sie sich für die zweite Variante entschieden haben, dürfen Sie als Hobby-Architekt nach dem Baukasten-Prinzip Wände aufstellen und Türen bauen. Fenster sollten dabei nicht fehlen, sofern Sie den oder die Sims nicht einem fiesen „Dunkelzimmer-Experiment" aussetzen möchten, was ihnen auf Dauer nicht gut bekommt.

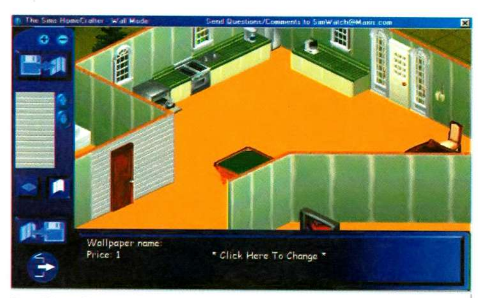


Auch die Sim-Kinder müssen täglich in die Schule gehen. Der Schulbus wartet jeden Morgen bis 9 Uhr auf den Nachwuchs.

Home sweet Home

Stehen die Grundmauern des Hauses, klicken Sie sich in den Ausstattungsmodus, in dem Sie dann die Wohnung mit Tapeten und Möbelstücken ausstatten. Wenn Sie Ihren Sims dann noch etwas Luxus gönnen möchten, kaufen Sie einfach einen Fernseher und ein Radio. Am Anfang reicht das Geld nur für einen kleinen Fernseher, doch später können Sie Ihren Sims auch ein komplettes Multimedia-Paket spendieren, was natürlich für mehr Unterhaltung sorgt. Sind

Drei Sims in voller Pracht – so schön sehen sie während des Spiels jedoch nicht aus.



Der HomeCrafter (auf der Cover-CD) dient zum Testen und Exportieren von Boden- und Wandtexturen. Seien Sie kreativ!

Sie mit Ihren Vorbereitungen fertig, schalten Sie den Life-Modus an. Jetzt kommt der „Wuselfaktor" richtig zur Geltung: Die Sims, die noch vor dem neuen Haus stehen, bewegen sich schön animiert auf die Wohnung zu und beklatschen erst einmal den neuen Fernseher und die unverzichtbare Toilettenausstattung. Mit einfachen Klicks können Sie die Sims durch ihr Leben steuern und ihnen Befehle wie „Schalte den Fernseher an" oder „Flirten" geben.

Am Anfang des Spiels ist vor allem ein Job wichtig, da nur er neues Geld in die Kasse bringt. Wenn Sie nun weiterspielen, kommen neue Jobangebote, schönere Möbel für das Haus und ein Partner, mit dem man dann auch ein Kind adoptieren kann. Wohngemeinschaften mit wilden Partys oder gleichgeschlechtliche Beziehungen sind ebenfalls möglich. *Die Sims* enthält noch viele weitere witzige Überraschungen, die ich jedoch hier nicht vorwegnehmen will.

Erweiterungen

Für *Die Sims* gibt es schon jetzt zahlreiche Zusatzprogramme und von Fans erstellte Erweiterungen. In den nächsten Monaten werde ich deren Verwendung genauer erklären. Hier schon mal ein kleiner Überblick über die Programme (auf der Cover-CD).

SimShow

Das *SimShow*-Programm lag schon lange vor Erscheinen des Spiels zum Download auf der offiziellen *Die Sims*-Homepage bereit. Es zeigte die Sims in verschiedenen Skins und bei verschiedenen Aktionen wie z. B. beim Springen, Liegen oder Stehen. Sie können mit diesem Programm selber erstellte Skins testen und diese auch in *Die Sims* exportieren.

HomeCrafter

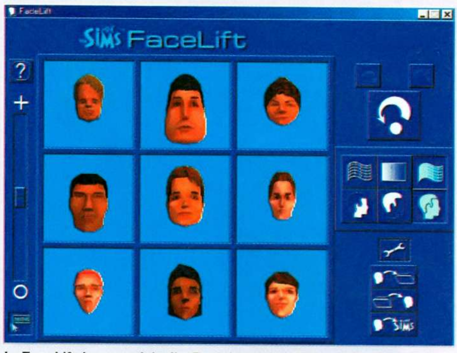
Der *HomeCrafter* bietet einen Einblick in eine typische *Die Sims*-Wohnung. Man kann in ihm neue Boden- und Wandtexturen testen und bestehende Bilder umwandeln. Dazu müssen Sie jedoch einige grundsätzliche Regeln für die Größe oder Farbtiefe der Texturen beachten.

FaceLift

Mit diesem noch sehr neuen Programm können Sie die Gesichter der Sims auf relativ einfache Weise verändern. Auch hier besteht die Möglichkeit, die Eigenkreationen anschließend in *Die Sims* zu exportieren.

Neue Gesichter braucht das Land

Als Skins werden die Texturen der Sims für Körper, Arme und Köpfe bezeichnet. Dabei wird nach einem vorgeschriebenen Raster eine 2D-Textur über den 3D-Körper der Sims gelegt. Schon mit einfachem Herumprobieren können Sie dabei aus einem roten ein blaues T-Shirt machen. Sie können auch ein Foto mit einer Kopftextur verbinden, um so selbst in *Die Sims* mitzuspielen. In einer der nächsten Ausgaben wird es nähere Informationen zur Skinerstellung geben.



In FaceLift lassen sich die Gesichter der Sims editieren.



Auf der Cover-CD

SimShow
Viewer für die Sims
SimShow.exe

HomeCrafter
Tool für Texturen
TheSimsHomeCrafter.exe

FaceLift Gold
Tool für Gesichter der Sims
GoldFaceLift.exe

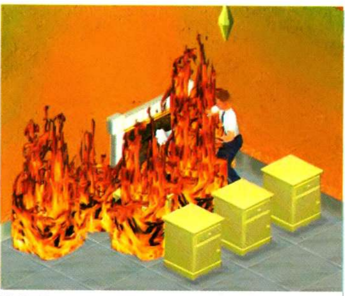
The Sims Converter
Tool zur Umwandlung der US-Version in die deutsche Version
thesimsconverter.zip

Die Sims erweitern

Wie auch schon bei *SimCity 3000* gibt es für *Die Sims* schon jetzt wieder viele neue offizielle und inoffizielle Erweiterungen. Offizielle Erweiterungen wie neue Möbel oder Skins findet man auf der offiziellen *Die Sims*-Homepage (www.thesims.com/de). In den nächsten Wochen wird sich für die deutsche Version ebenfalls noch viel tun: Neue Fanseiten mit neuen Skins, Texturen, Möbeln und Spielständen sind im Aufbau. Die besten Erweiterungen werden Sie natürlich auch auf der PC-Action-CD finden!



Gespenster? Fehlanzeige! Mutter und Tochter trauern um Verwandte im privaten Friedhof.



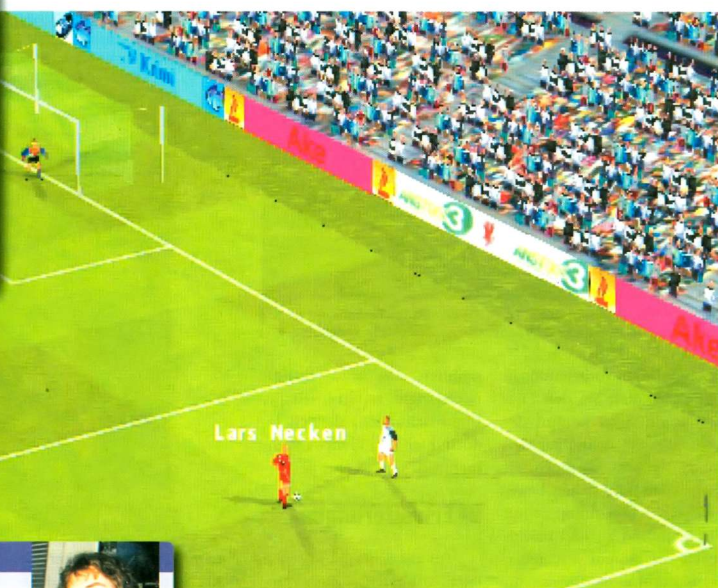
Viele Probleme sorgen für Hektik, wie zum Beispiel dieser ausgewachsene Wohnungsbrand.

Anstoss 3

Die *Anstoss*-Fancorner liefert Ihnen alle Infos zur Managerserie. Neben Bernhard Maiberg kümmern sich Noam Salomon (san@san.ch) und Christian Funke (Christian.Funke@rhein-main.net) um die aktuellen Beiträge.

Bernhard Maiberg
20 Jahre, Schüler
bm@onlinehome.de
http://www.fancorner.de

„Juhuu, Anstoss 3 ist da! Damit Sie auch jubeln können, wenn Sie mit dem Programm Probleme haben, starten wir gleich mit vielen Tipps & Tricks."



„Lars Necken" rührt sich nicht mehr. Obwohl er nur noch wenige Meter bis zum gegnerischen Tor marschieren müsste, wartet er geduldig auf einen Gegenspieler, der ihm den Ball vom Fuß nimmt.

Erste Tipps von Gerald Köhler

Das Training

1. Harte Vorbereitung, nehmen Sie einfach die normalen Wochen (hart-brutal-brutal-hart). Am besten ein Trainingslager machen. Die Länge auf >5 Tage einstellen. Die positiven Auswirkungen des Trainings steigen im Trainingslager um 25%. Gut für die Kondition sind traditionell Höhentrainingslager.
2. Wenig Training während der Saison, vor allem bei großen Teams, die im Europapokal spielen.
3. Rotationsprinzip anwenden. Spieler brauchen Pausen. Die Trainingslogik von *A 3* wurde zur großen Zeit des bayrischen Rotationsprinzips (vor dem 26. Mai 1999) programmiert.
4. Clever auswechseln. Nicht immer alle Leute durchspielen lassen. Wichtig ist es, dass die Spieler vor der 70. Minute herausgenommen werden.
5. Die Intensität des Training im individuellen Training anpassen, d. h. senken.
6. Einzeltraining nutzen, spezielle Gebäude errichten (Trainingsparcours, Unterdruckhalle).
7. Wer das mag: Doping betreiben.
8. Dem Co-Trainer auf die Finger schauen. Nicht einfach machen lassen, sondern je nach Saisonphase abwandeln.
9. Nicht gleich aufgeben und jammern.

Zum Schluss bis zum 2. Patch noch mal eine kurze Erklärung des aktuellen Systems, wie es auch im Betatest besprochen wurde.

1. Form (= körperlicher Zustand)

Bitte lösen Sie sich vom alten Formbegriff (bis zur neuen Version). Frische und Kondition bestimmen den körperlichen Zustand und damit direkt und ausschließlich die Form. Nach einem Spiel ist ein Spieler müde, daher sinkt seine Form (er wäre schlechter, wenn er jetzt gleich noch einmal spielen müsste). Dies war und ist kein Bug, wurde aber missverstanden, weshalb wir das wieder ändern werden.

2. Motivation (= geistiger Zustand)

Die Erschöpfung eines Spielers wird mit seiner Motivation multipliziert. Eine Motivation >100% ist eine Übermotivation, 110% sind so gut wie 90%. Erzielt ein Spieler in einem Spiel drei Tore, erhält er einen Motivationsbonus, aber nur bis 100%. Er wird also immer nur besser, nie schlechter. Ist er eh 100%ig motiviert, passiert nichts, wie früher bei einer Form von 20. Spielt er nicht oder schlecht, sinkt stattdessen der Motivationswert.

Starthilfe

Eine überwiegend in Grün gehaltene Pappschachtel ziert seit dem 10. Februar 2000 die Verkaufstische vieler Läden, beschriftet mit *Anstoss 3 – Der Fußballmanager*. Nach den vielen Vorschauen, Interviews und Screenshots waren die Erwartungen recht hoch, zumal uns ein Satz von Gerald Köhler, dem Konzeptautor, oft in den Ohren lag: *„Anstoss 3* sieht zwar *Anstoss 2* recht ähnlich, doch die Unterschiede sind noch größer als zwischen *Anstoss 1* und *Anstoss 2*." Wer bereits *Anstoss 1* bis zum Umfallen gespielt hat, konnte ahnen, was das zu bedeuten hatte.

Leider machte sich aber bei vielen Käufern nach der Installation schnell Ernüchterung breit. Probleme traten vermehrt mit dem Zusammenspiel von *Anstoss 3* und einer 3D-Beschleunigerkarte auf. Doch nichts wird so heiß gegessen, wie's gekocht wird. Deshalb geben wir hier noch einmal eine kleine Starthilfe für alle, die sich *Anstoss 3* noch kaufen werden oder die keine Möglichkeit haben, auf die Webseite von Ascaron zu schauen:

- Das Wichtigste vorweg: Der OpenGL-Support ist nur für WinNT-Rechner eingebaut worden, da hier kein DirectX unterstützt wird. Gerade bei Voodoo-Karten sollte D3D verwendet werden, da diese Karten nur MiniGL unterstützen.
- Besitzer von Voodoo-Karten sollten sich unbedingt die neuesten DirectX-7.0-Treiber für ihre Karte besorgen. Die Hersteller sind dazu verpflichtet, immer die aktuellste Treiberversion von Microsoft anzubieten. Leider kommt es mit alten Voodoo-Treibern unter Umständen zu Konflikten mit der Grafikengine.
- Sollte sich bei Ihnen durch Mausbewegungen die gesamte Grafik verschieben, können Sie das beheben, indem Sie in der Systemsteuerung das Mausschema auf Windows-Standard zu setzen.

- Sollten nach dem Einladen von externen Datensätzen Abstürze beim Neustart bzw. Laden von Spielständen auftreten, müssen Sie die Dateien „Kleinig.sav", „Fangesa.sav" und „Fanwaves.sav" aus dem „data.org"-Ordner kopieren und in den „data.a3"-Ordner einfügen. Die vorhandenen Daten werden dadurch überschrieben.
- Wenn Sie nach dem Programmstart im Hintergrund ein Gitternetz sehen, können Sie diesen Anzeigefehler durch den Aufruf des 3D-Setups leicht abstellen: 1. Erweiterte 3D-Einstellungen aufrufen. 2. Texel-Zentrum unter „D3D" auf „0" stellen. 3. Änderung übernehmen.
- Wird beim Spielstart die Fehlermeldung „Nicht genügend Arbeitsspeicher" ausgegeben oder lässt die Spielgeschwindigkeit deutlich zu wünschen übrig, obwohl die Mindestanforderungen erfüllt sind, so kann dies an unzureichendem Festplattenspeicherplatz bzw. anderen aktiven Programmen liegen. Hier sollten Sie einmal die Menge des freien Speichers überprüfen und gegebenenfalls die Festplatte defragmentieren sowie eine Minimalinstallation vornehmen. Windows benötigt etwa 100 MB freien Speicher für die Auslagerungsdateien.









Gibt's jetzt Ärger? Nicht alle Fans bewerten Anstoss 3 durchweg positiv.

Erste Eindrücke von Anstoss-3-Spielern

Nur wenige Stunden nach der Veröffentlichung des Spiels bekamen wir erste Rückmeldungen der Fans. Wir haben einige Meinungen für Sie gesammelt:

„*Anstoss 3* macht genauso süchtig wie seine Vorgänger auch, ist edler und komplexer und hat mehr Einstellmöglichkeiten. Die Musik ist gut und der Textmodus (trotz einiger Aussetzer) genial. Leider läuft das Spiel etwas instabil, was zu gelegentlichen Spielabstürzen führen kann (etwa zwei Mal während einer Saison – meist beim Stadionbau oder zu Beginn eines Spieltags). Trotzdem ist *Anstoss 3* der mit Abstand beste Fußballmanager und wird es auch noch lange bleiben."

(Mario)

„Tja, was soll ich sagen, man muss sich stark umgewöhnen. Außerdem ist jetzt alles viel komplexer und unübersichtlicher. Außerdem sind nach zwei Spieltagen die Spieler platt und ich kann mich bei der Frische gerade so unter 50 halten, aber auch nur bis kurz nach der Winterpause, dann geht es noch weiter in den Keller. Aber das Spiel ist viel realistischer geworden und man kann endlich mehr machen und sich in mehr Ländern vergnügen. Also, ich denke schon, dass es ein würdiger Nachfolger von *A2G* ist und zurzeit wohl das Beste auf dem Markt (in diesem Genre)."

(Timo aus Bayern)

„Ich finde, dass *Anstoss 3* der geilste Hammer ist. Ich bin jetzt schon total süchtig und muss aufpassen, dass ich meine Verlobte nicht vernachlässige. Von den Bugs, von denen viele reden, habe ich nichts bemerkt. Bei mir läuft das Spiel einwandfrei. Ich benutze auch nur den Textmodus aufgrund meines langsamen Rechners, aber das Spiel ist der absolute Oberhammer."

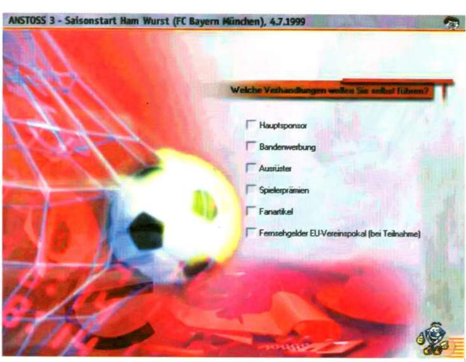
(OWL)

„*Anstoss 3* ist optisch zwar sehr gut gelungen, aber es ist leider durch die vielen Menüpunkte sehr unübersichtlich geworden!"

(DaHool99)

„Die Installation verlief bei mir problemlos, beim Spielen musste ich jedoch enttäuscht feststellen, dass das Spiel des Öfteren abstürzt. Auch im übrigen Spiel gibt es einige Bugs. Eigentlich hatte ich gehofft, dass die Ascarons aus den vielen Fehlern von *Anstoss 2* lernen. Ich denke, dass man von einem Spiel für 90 Mark, das so hoch gelobt wurde, mehr erwarten kann. Für die Bugs vergebe ich die Note 5, vom spielerischen her ist *Anstoss 3* aber unschlagbar – Note 1."

(Martin Adler)



Sollten bei Ihren Menüs zu Spielbeginn auch die Häkchen nicht angezeigt werden, schaffen unsere Tipps vielleicht Abhilfe.

Auf der Cover-CD

Anstoss 3-Patch 1.03

Korrigiert die Spiellogik in Teilbereichen und enthält den ersten Patch (1.02). Auch die Probleme mit Cyrix-Prozessoren werden behoben.

a3_103.exe

Das Anstoss-3-Fotoalbum

Das *Anstoss*-Fotoalbum wird weiterhin existieren, denn auch *Anstoss 3* bietet jede Menge Stoff dafür, wie dieser kleine Vorgeschmack zeigt. Schauen Sie doch einmal auf unserer Seite vorbei, dort finden Sie auch eine Anleitung, wie Screenshots erstellt werden, auch mit 3D-Beschleunigerkarten. Neue, interessante Bilder sind natürlich immer gerne willkommen.



Upps, hier wurde ein Spielername das Opfer eines Platzhalters.

Mach' Dir selber einen ...

Du

Die Sims

Name: Manni. Alter: 35.
Beruf: Fluchtwagenfahrer.
Leidet unter chronischem Verfolgungswahn.

Name: Barbara. Alter: 27.
Beruf: Kongreßabgeordnete.
Errötet, wenn sie lügt.

Name: Elke. Alter: 37.
Beruf: Wildwasser-Tourenleiterin.
Macht gerade ihr Seepferdchen.

Name: Ralf. Alter: 22.
Beruf:. Filmschauspieler.
Hat seit Jahren einen Filmriß.

Name: Beate. Alter: 36.
Beruf: Kellnerin.
Machos serviert sie eiskalt ab.

Name: Anja. Alter: 19.
Beruf: Erfinderin.
Sich selbst hat sie in Die Sims noch nicht erfunden.

Name: Thorsten. Alter: 26.
Beruf: Spion.
Zuhause züchtet er Bonsai-Bäumchen hinter Maschendrahtzaun.



Name: Karolin. Alter: 23.
Beruf: Krankenschwester.
Hat schon so manchen Rentner auf dem Gewissen.



Name: Karsten. Alter: 22.
Beruf: Astronaut.
Kriegt keine Zahnpastatube alleine auf.



Name: Norman. Alter: 30.
Beruf: Taschendieb.
Geht jeden Sonntag zu seiner Oma zum Kaffeekränzchen.



Name: Karl-Heinz. Alter: 50.
Beruf: Geschäftsführer.
Kocht selbst den Praktikanten morgens den Kaffee.

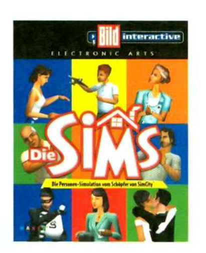


Name: Gabi. Alter: 17.
Beruf: Profisportlerin.
Beim Dopingtest schickt sie immer ihren Husky vor.

Sie sind in Deiner Hand.







Auf Gedeih und Verderb.







Die neue Personensimulation vom Entwickler von Sim City.

www.thesims.com

PC ACTION Spieletipps 4/2000



Ausgetrickst

Es ist schon komisch: In einigen Monaten kann man sich vor Neuerscheinungen kaum retten, in anderen fängt man aus Mangel an aktueller Software verzweifelt an, den Schrank nach Klassikern zu durchstöbern. Auch wenn das Frühjahr seit jeher eine Durststrecke in puncto neue Spiele ist, haben wir auch diesen Monat die (wenigen) Perlen für Sie herausgepickt. Wie versprochen liefern wir Ihnen mehr Tipps zu den Sims. Ob Häuserbau, Karriere oder der Aufbau einer großen Nachbarschaft – ab Seite 133 werden Sie fündig. Dann hätten wir noch Anstoss 3 – und damit die Überraschung des Jahres – zu bieten. Fußball-WiSims haben sich in Deutschland ja schon immer gut verkauft, aber der überaus erfolgreiche Start vom dritten Anstoss-Teil hat selbst die Macher aus Gütersloh freudig überrascht. Wenn Sie dieses Spiel kaufen wollten und vor leeren Regalen standen, sollten Sie sich nicht wundern. Schon knapp zwei Wochen vor dem Erstverkaufstag hat der Handel die Erstproduktion von 150.000 Stück bestellt. Diverse Händler mussten schon nach wenigen Tagen die Kundschaft vertrösten, weil alle Exemplare restlos vergriffen waren. Mittlerweile dürfte sich die Nachschubsituation wieder normalisiert haben. Auf satten acht Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie sich als Manager schlagen und zu Ruhm und Erfolg kommen.

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Thema Technik

Kurztipps

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 Mark und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA**
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Allgemeine Spieletipps

Die Sims

Wir zeigen Ihnen diesen Monat, wie Sie bei den Sims zu Wohlstand kommen. Unsere ausführliche Karriereübersicht lässt keine Wünsche offen.

Die Nachbarschaft

Wo ziehe ich am besten ein?

Wählen Sie das kleine Haus in Sim-Straße 6. Auch wenn das Grundstück in Sim-Straße 9 sehr preisgünstig ist, fahren Sie besser, wenn Sie ein fertiges Haus erwerben. Neu bauen ist immer teurer, als vorhandene Objekte zu kaufen. Die Neulingers aus ihrem Heim zu werfen, ist am Anfang nicht sinnvoll, weil dann nur noch die von Spinnwebs in der Nachbarschaft wohnen.



Vergessen Sie alles, was man Ihnen übers Kinderkriegen erzählt hat. Bei den Sims wird man angerufen und der Nachwuchs erscheint.

Die Anfangssituation

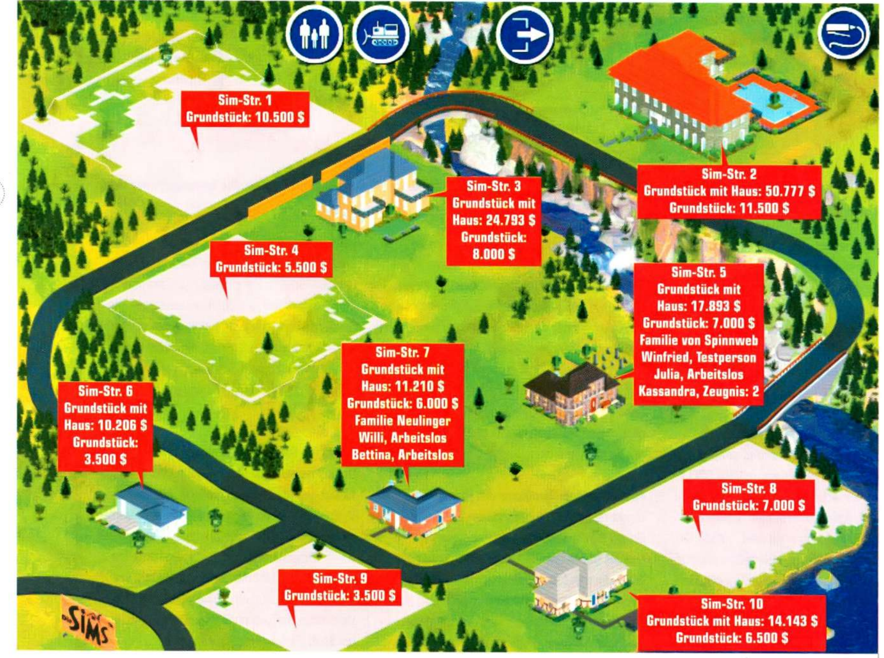
Wenn Sie das Spiel starten, sind fünf von zehn Grundstücken bebaut und davon nur zwei bewohnt. Wenn Sie nun einen neuen Charakter ins Spiel führen, leben außer Ihnen nur fünf Menschen in der Nachbarschaft. Das reicht für den Anfang. Spielen Sie ihren Charakter so lange, bis die Nachbarschaft nicht mehr ausreichend Sims hat, mit denen Sie sich anfreunden können.



Der Säugling muss Tag und Nacht versorgt werden. Wie man am Stimmungsindikator sieht, schlägt das sehr auf die Laune.

Wie kriege ich Kinder?

Es gibt bei den Sims genau zwei Möglichkeiten, an Nachwuchs zu kommen. Entweder erhalten Sie einen Anruf vom Adoptionsservice oder Ihr Partner fragt, ob Sie ein Kind von ihm möchten.



Die Karte von der Sim-Straße zu Spielbeginn. Ein Blick genügt, um die Preise der Häuser und Grundstücke herauszubekommen.





Sims sind schon ein spontanes Völkchen. Die Hochzeit wird kurzerhand im Wohnzimmer abgehalten und dauert keine fünf Minuten. Wenn zwei Singles heiraten, lohnt sich das auch finanziell.

Was muss ich beim Kinderkriegen beachten?

Egal, auf welchem Weg Sie an den Nachwuchs kommen, es fällt eine Wiege mit dem Säugling von der Decke.

Geben Sie sich keinen Illusionen hin. Kinderkriegen ist so mit das Anstrengendste, was eine Sim-Familie erleben kann. Der Säugling in der Wiege muss ständig bei Laune gehalten werden. Dabei schert sich das Neugeborene herzlich wenig darum, ob die Eltern gerade schlafen oder nicht. Wenn Sie sich nicht ausreichend um das Kind kümmern, wird es vom Sozialamt abgeholt und die ganze Mühe war umsonst.

Kind und Beruf – geht das?

Auch wenn es nicht leicht wird, kann man es schaffen, die drei Sim-Tage, die das Kind zum Aufwachsen braucht, ohne Jobverlust zu überstehen. Dafür müssen sich die beiden Partner bei der Kindesbetreuung abwechseln. So wird vermieden, dass Sie oder Ihr Partner an zwei aufeinanderfolgenden Tage den Dienst schwänzen. TIPP: Sie können die Wiege im Kauf-Modus wie jedes andere Möbelstück verschieben. Stellen Sie das Kind immer so auf, dass es in Ihrer Nähe ist. Nachts sollte es bei einem gemeinsamen Schlafzimmer direkt nebenan stehen. So vermeiden Sie, dass beide Sims aufwachen, wenn das Kind schreit. Vorsicht: Sie müssen den Sim, der sich zurzeit um das Kind kümmert, manuell wecken.

Die Karriere

Was für einen Job soll ich mir suchen?

Zu Anfang haben Sie nicht viel Geld. Sie sollten also zunächst den erstbesten Job annehmen, um Ihren Unterhalt zu verdienen. Die zehn unterschiedlichen Karrieren unterscheiden sich hauptsächlich in den Anforderungen an Ihre Qualifikation. Außerdem sollten Sie Ihre Persönlichkeit im Auge behalten. Ein fauler Sim eignet sich offensichtlich nicht besonders gut als Profi-Sportler. Anders herum wird ein äußerst aktiver Sim kein besonders erfolgreicher Politiker sein.

Aufwertung der Nachbarschaft

Auch wenn Sie am Anfang sehr auf den eigenen Charakter fixiert sind, müssen bald mehr Menschen in die Sim-Straße ziehen. Die Evolution in der Nachbarschaft lässt sich am besten mit Phasen beschreiben.

Phase 1 – Spielbeginn

Am Anfang sollten Sie sich erst einmal alleine durchs Leben schlagen. Wenn Sie einige Male befördert wurden und Ihr tägliches Dasein kein Problem mehr darstellt, sollten Sie sich über erwachsenen Familienzuwachs Gedanken machen. Gehen Sie dann zu Phase 2 über.

Phase 2 – Ein Partner

Der beste Trick ist, Singles in die Nachbarschaft zu bringen. Da jede Familie, unabhängig von der Anzahl ihrer Mitglieder, mit 20.000 $ startet, wäre es wahre Geldverschwendung, mehrköpfige Familien zu erstellen. Bevor Sie jetzt potenzielle Freunde ansiedeln, sollten Sie zunächst einen Partner für sich selbst erschaffen. Mit diesem Charakter kaufen Sie dann ein preisgünstiges Grundstück (zum Beispiel Sim-Str. 9 für 3.500 $) und bauen eine bescheidene Unterkunft, die lediglich das Nötigste zum Leben bietet. Wechseln Sie nun zurück zu ihrem eigenen Charakter. Es wird nicht lange dauern, bis Sie den ersten Kontakt zu Ihrem Partner in spe haben. Bauen Sie die Freundschaft möglichst schnell aus und versuchen Sie zu heiraten. Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Ihr Haus zu klein erscheint. Dieses Problem löst sich durch die hohe Mitgift von alleine. Sobald Sie heiraten, fließt das Geld Ihres Partners in den Haushalt ein. Urplötzlich haben Sie richtig viel Geld.

Phase 3 – Mehr Nachbarn und Umzug

Direkt nach der Hochzeit haben Sie die Wahl: Bauen Sie Ihr vorhandenes Haus aus oder ziehen Sie gleich um. Sim-Straße 10 eignet sich besonders gut für einen Umzug. Das Haus ist relativ preisgünstig (für einen neuen Sim jedoch zu teuer), gleichzeitig räumen Sie ein preiswertes Haus für neue Singles. Jetzt können Sie nach dem gleichen Schema wie bei Ihrem Partner zwei neue Singles in die Nachbarschaft bringen. Spielen Sie einen der beiden und sorgen Sie dafür, dass sich die Neuzugänge kennen lernen und möglichst schnell heiraten bzw. zusammenziehen. Der Vorteil: Die neu entstandene Familie ist vom Start weg recht wohlhabend (zwei Mal 20.000 $) und ein Single-Haus ist wieder frei.

Phase 4 – Wohlstand erreichen

Sobald neue Leute in der Nachbarschaft angesiedelt wurden, können Sie sich wieder um Ihren eigentlichen Charakter kümmern. Immer wenn Ihnen die Freunde ausgehen, können Sie, wie in Phase 3 beschrieben, neue Leute ins Spiel bringen. Um die begrenzte Anzahl von Häusern auszunutzen, sollten Sie möglichst bald eines der teuren Grundstücke erwerben, um Platz für andere zu machen.



Um die Fähigkeiten Ihres Sims zu steigern, müssen neue Einrichtungsgegenstände her. Bücherregal, Spiegel, Klavier und ein Schachspiel sorgen für das nötige Wissen!

Worauf muss ich bei meinem Job besonders achten?

Erst einmal ist es wichtig, dass Sie mit einer gewissen Regelmäßigkeit Ihren Pflichten nachgehen. Wenn Sie zwei Tage hintereinander die Fahrgemeinschaft verpassen, werden Sie gefeuert. Das Sim-Arbeitsleben scheint ziemlich hart zu sein: keine Wochenenden und extrem kurze Kündigungsfristen. Aber: Was nirgendwo sonst steht, ist, dass die Chefs kein Problem damit haben, wenn Sie jeden zweiten Tag blaumachen. Noch nicht einmal Ihre Bewertung leidet, wenn Sie jeden zweiten Tag zu Hause bleiben. Wenn Sie also Zeit brauchen, um sich um Freunde oder sich selbst zu kümmern, nehmen Sie ruhig mal frei. Natürlich ist zu beachten, dass man kein Geld verdient, wenn man nicht zur Arbeit erscheint.

Wie beeinflusse ich meinen Erfolg im Beruf?

Hauptsache ist: Gehen Sie glücklich zur Arbeit. Je ausgeglichener Ihr Sim aus dem Haus geht, desto erfolgreicher ist er im Job. Wer die Nächte durchmacht und völlig übermüdet, ungeduscht und hungrig zur Arbeit erscheint, macht natürlich keinen guten Eindruck. In einem solchen Fall sollten Sie lieber einen Tag aussetzen und sich richtig erholen. Wenn Sie einen gefährlichen Beruf ausüben (z. B. Sportler oder Polizist), kann es durchaus vorkommen, dass Sie sich verletzen oder Ihnen ein anderes Unglück widerfährt. Sind Sie hingegen besonders glücklich und gut im Job, kann es sein, dass Sie durch besondere Leistungen auffallen. Dies wird mit Geld oder einer sprunghaften Verbesserung Ihrer Werte belohnt.

Was ist bei den Arbeitszeiten zu beachten?

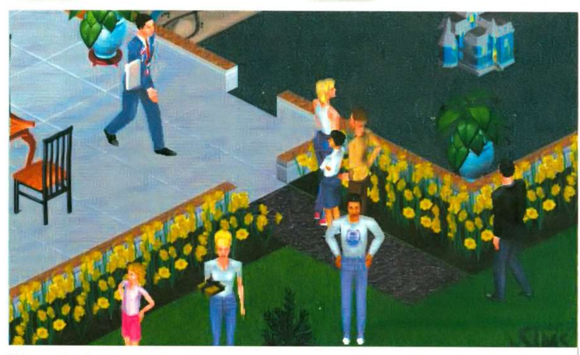
Bei einer Beförderung kann es vorkommen, dass Ihre Arbeitszeit sich innerhalb eines Tages verschiebt. Das ist natürlich sehr ungerecht, da Sie schon wenige Stunden nach Arbeitsschluss schon wieder wegmüssen. Spätestens nach dem ersten Tag in der neuen Arbeitszeit werden Sie wohl einmal blaumachen müssen, um Ihren Tagesrhythmus wieder in den Griff zu bekommen. Versuchen Sie, nächtliche Tätigkeiten so schnell wie möglich durch eine Beförderung abzulegen. Die meisten Sims der Nachbarschaft werden tagsüber arbeiten und stehen dann nicht für soziale Kontakte zur Verfügung.

Kann ich meine Karriere wechseln?

Aber klar doch! Wenn Sie eine neue Herausforderung suchen, sollten Sie schleunigst die Stellenangebote im Computer und der Tagespresse lesen. Lassen Sie sich nicht davon abschrecken, dass Sie bei einer neuen Karriere wieder ganz unten anfangen müssen. Ihre zuvor erworbenen Fähigkeiten bleiben erhalten. Wenn Sie die Anforderungen an die nächsten Karrierestufen schon erfüllen, werden Sie auch sehr schnell befördert (manchmal sogar jeden Tag!).

Gibt es einen „besten" Job?

Das lässt sich so pauschal schlecht sagen. Die Sportler-Karriere ist ziemlich gut, da Sie keine Nachtschichten haben, überdurchschnittlich gut verdienen und mit wenig Fähigkeitspunkten auskommen. Wenn Sie sich weniger um Freunde kümmern wollen und das Geld nicht allzu wichtig für Sie ist, sollten Sie sich als Soldat versuchen. Auch auf dem Höhepunkt Ihrer Karriere benötigen Sie nur acht Familienfreunde. Als Spitzenpolitiker müssen Sie eine ganze Heerschar (17!) von Freunden bei der Stange halten.



Wenn Sie die oberen Karrierestufen erreichen, benötigen Sie eine ganze Heerschar von Freunden. So viele Freunde sind nicht leicht zu halten – ein Fest hilft.



Die Karrieren

Arzt

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	MTA	$ 200	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Sanitäter	$ 275	11-17	0	0	0	0	0	0	0
3	Krankenpfleger	$ 340	9-15	0	0	2	0	0	0	0
4	Assistenzarzt	$ 410	9-18	2	0	2	0	2	0	0
5	Stationsarzt	$ 480	9-16	3	0	3	0	2	2	0
6	Oberarzt	$ 550	10-18	4	0	3	1	3	4	0
7	Spezialist	$ 625	10-16	5	0	4	2	4	4	1
8	Chirurg	$ 700	10-16	7	0	4	3	5	6	2
9	Medizinischer Forscher	$ 775	9-16	9	0	5	4	6	8	3
10	Leiter des Krankenhauses	$ 850	9-16	11	0	6	6	7	9	4

Extremsportler

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Draufgänger	$ 175	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Bungeejumping-Lehrer	$ 250	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Wildwasser-Tourenleiter	$ 325	9-15	1	0	0	0	2	0	0
4	Profi auf dem Extremsportkurs	$ 400	9-15	2	0	1	0	4	0	0
5	Buschpilot	$ 475	9-15	3	1	2	0	4	1	0
6	Bergsteiger	$ 550	9-15	4	1	4	0	6	1	0
7	Fotojournalist	$ 650	9-15	5	1	5	2	6	1	3
8	Schatzsucher	$ 725	10-17	7	1	6	3	7	3	4
9	Grand-Prix-Fahrer	$ 825	10-16	9	1	6	5	7	5	7
10	Internationaler Spion	$ 925	11-17	11	2	6	8	8	6	9

Geschäftsmann

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Postangestellter	$ 120	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Rezeptionist	$ 180	9-16	0	0	0	0	0	0	0
3	Außendienstmitarbeiter	$ 250	9-16	0	0	2	0	0	0	0
4	Junior-Manager	$ 320	9-16	1	0	2	2	0	0	0
5	Manager	$ 400	9-16	3	0	2	2	0	2	0
6	Senior-Manager	$ 520	9-16	6	0	2	3	0	3	2
7	Vize-Präsident	$ 660	9-17	8	0	2	4	2	4	2
8	Präsident	$ 800	9-17	10	0	2	5	2	6	3
9	Geschäftsführer	$ 950	9-16	12	0	2	6	2	7	5
10	Industriemagnat	$ 1.200	9-15	14	0	2	8	2	9	6

Gesetzeshüter

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Sicherheitsbeamter	$ 240	0-6	0	0	0	0	0	0	0
2	Kadett	$ 320	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Polizist	$ 380	17-1	0	0	0	0	2	0	0
4	Polizist im Innendienst	$ 440	9-15	1	0	2	0	2	0	0
5	Vize-Kommandant	$ 490	22-4	2	0	3	0	4	0	0
6	Kriminalbeamter	$ 540	9-15	4	1	3	1	5	1	0
7	Leutnant	$ 590	9-15	6	1	3	2	5	3	1
8	Leiter eines Sonderkommandos	$ 625	9-15	8	1	4	3	6	5	1
9	Polizeipräsident	$ 650	9-17	10	1	4	4	7	7	3
10	Superman	$ 700	10-16	12	1	4	6	7	10	5

Militär

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Rekrut	$ 250	6-12	0	0	0	0	0	0	0
2	Elitesoldat	$ 325	7-13	0	0	0	0	0	0	0
3	Ausbilder	$ 400	8-14	0	0	0	0	2	0	0
4	Unteroffizier	$ 450	9-15	0	0	1	2	2	0	0
5	Soldat der Spionageabwehr	$ 500	9-15	0	1	1	2	4	0	0
6	Offizier der Luftwaffe	$ 550	9-15	1	1	2	4	4	1	0
7	Oberoffizier	$ 580	9-15	3	1	3	4	5	3	0
8	Kommandant	$ 600	9-15	5	1	6	5	5	5	0
9	Astronaut	$ 625	9-15	6	1	9	5	8	6	0
10	General	$ 650	9-15	8	1	10	7	10	9	0

Die Karrieren

Politik

Level	Job	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Wahlhelfer	$ 220	9-18	0	0	0	0	0	0	0
2	Praktikant	$ 300	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Lobbyist	$ 360	9-15	0	0	0	2	0	0	0
4	Wahlleiter	$ 430	9-18	2	0	0	2	0	1	0
5	Mitglied des Stadtrats	$ 485	9-15	4	0	0	3	1	1	0
6	Miglied der Staatsversammlung	$ 540	9-16	6	0	0	4	2	1	1
7	Kongreßabgeordneter	$ 600	9-15	9	0	0	4	3	3	2
8	Richter	$ 650	9-15	11	0	0	5	4	4	3
9	Senator	$ 700	9-18	14	0	0	6	5	6	4
10	Bürgermeister	$ 750	9-15	17	0	0	9	5	7	5

Profisportler

Level	Job	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Team-Maskottchen	$ 110	12-18	0	0	0	0	0	0	0
2	Spieler der unteren Liga	$ 170	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Neuling	$ 230	9-15	0	0	0	0	2	0	0
4	Anfänger	$ 300	9-15	1	0	0	0	5	0	0
5	Profi	$ 385	9-15	3	0	1	1	6	0	0
6	Wertvollster Spieler	$ 510	9-15	5	0	2	2	7	0	0
7	Superstar	$ 680	9-16	7	1	2	3	8	0	0
8	Trainer-assistent	$ 850	9-14	9	2	2	4	9	0	1
9	Trainer	$ 1.000	9-15	11	3	2	6	10	0	2
10	Mitglied der „Siegeshalle"	$ 1.300	9-15	13	4	2	9	10	0	3

Unterhaltungsbranche

Level	Job	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Kellner	$ 100	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Statist	$ 150	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Theater-schauspieler	$ 200	9-15	0	0	0	2	0	0	0
4	Stuntman	$ 275	9-16	2	0	0	2	2	0	0
5	Zweitklassiger Filmstar	$ 375	10-17	4	0	0	3	3	0	1
6	Schauspieler in einer Nebenrolle	$ 500	10-18	6	0	1	4	4	0	2
7	Fernsehstar	$ 650	10-18	8	0	1	6	5	0	3
8	Spielfilm-darsteller	$ 900	17-1	10	0	2	7	6	0	4
9	Broadway-Star	$ 1.100	10-17	12	0	2	8	7	0	7
10	Superstar	$ 1.400	10-15	14	0	2	10	8	0	10

Verbrecherkarriere

Level	Job	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Taschendieb	$ 140	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Handtaschen-dieb	$ 200	23-7	0	0	0	0	0	0	0
3	Buchmacher	$ 275	12-19	0	0	0	0	2	0	0
4	Hochstapler	$ 350	9-15	2	0	0	1	2	0	1
5	Fluchtfahrer	$ 425	17-1	3	0	2	1	2	0	2
6	Bankräuber	$ 530	15-23	4	0	3	2	3	1	2
7	Einbrecher	$ 640	21-3	6	1	3	2	5	2	3
8	Fälscher	$ 760	9-15	8	1	5	2	5	3	5
9	Schmuggler	$ 900	9-15	10	1	5	5	6	3	6
10	Gangsterboss	$ 1.100	18-24	12	2	5	7	6	4	8

Wissenschaft

Level	Job	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Testperson	$ 155	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Labor-assistent	$ 230	23-5	0	0	0	0	0	0	0
3	Forscher	$ 320	9-15	0	0	0	0	0	2	0
4	Wissen-schaftlicher Lehrer	$ 375	9-16	1	0	0	1	0	3	0
5	Projektleiter	$ 450	10-17	3	0	0	2	0	4	1
6	Erfinder	$ 540	10-19	4	0	2	2	0	4	3
7	Gelehrter	$ 640	10-15	5	0	4	2	0	6	4
8	Geheim-forscher	$ 740	10-15	7	1	6	4	0	7	4
9	Theoretiker	$ 870	10-14	8	1	7	4	0	9	7
10	Verrückter Wissen-schaftler	$ 1.000	10-14	10	2	8	5	0	10	10

LEVEL

S



Hausbau

In acht Stufen zeigen wir Ihnen, wie Sie mit einem „frischen" Sim ($ 20.000) eine Single-Wohnung bauen. Die Behausung soll keinen Architekturpreis gewinnen, sondern zweckmäßig sein. Diese Art Haus sollten Sie für neue Sims bauen, die Sie dann später mit einem anderen Sim verkuppeln (siehe Kasten: „Aufwertung der Nachbarschaft" auf Seite 134).



Für 3.500 $ haben wir das Grundstück Sim-Straße 9 gekauft.



Zunächst kaufen wir die nötigsten Einrichtungsgegenstände und ordnen sie an.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Ich will ein Haus bauen. Kann ich so bauen, wie ich will?

Prinzipiell können Sie Ihrer Kreativität beim Hausbau freien Lauf lassen. Einige Grundregeln sollten Sie jedoch beachten.

Inwiefern macht es Sinn, Räume zu kombinieren?

Eigentlich können Sie Ihren Sim in eine Lagerhalle einziehen lassen, ganz ohne Räume. Auf die Dauer kommt es aber zu Komplikationen. Trennen Sie auf jeden Fall das Bad ab. Außerdem wirken sich negative wie positive Aspekte auf den Wohnungs-Wert immer nur auf das jeweilige Zimmer aus. Wenn Sie also Wohn- und Küchenbereich kombinieren, sollte Ihr Sim ordentlich sein und Geschirr und Müll immer wegtragen. Herrscht jedoch in einer abgetrennten Küche das absolute Chaos, stört es den nebenan im Wohnzimmer sitzenden Sim überhaupt nicht.

Was bringen mir schräge Wände?

Auf den ersten Blick haben schräge Wände nur Nachteile. Man kann weder Fenster noch Türen einbauen und die Fläche an der Wand ist nicht nutzbar. Aber: Sims schätzen individuelle Räume sehr und fühlen sich mit schrägen Wänden und Erkern wohler. Obendrein sieht es auch noch hübsch aus und macht die Nachbarschaft interessanter.

Welchen Einfluss haben Tapeten und Bodenbeläge?

Hochwertige Teppiche und Tapeten verschönern den Raum. Aber auch wenn Sie auf grüne Räume mit gelben Teppichen stehen, wird es Ihnen Ihr Schützling nicht übel nehmen. Der Einfluss auf das eigentliche Spiel ist gering. Richten Sie sich farblich so ein, wie es Ihnen am besten gefällt. Nur eines sollten Sie vermeiden: Untapezierte Wände sind sehr hässlich und reißen den Wohnungswert nach unten.

Macht ein zweites Stockwerk Sinn?

Wenn Ihr Haus eine gewisse Größe erreicht hat, sollten Sie über ein Obergeschoss nachdenken. So bleiben die einzelnen Räume der Sims gut erreichbar. Sie sollten bei allen Baumaßnahmen bestrebt sein, die Wege so kurz wie möglich zu halten. Lange Korridore machen keinen Sinn. Schlafzimmer mit angeschlossenen Badezimmern eignen sich prima für den ersten Stock. Gäste haben dort eh nichts verloren und die Familienmitglieder haben dort dann ihr eigenes Reich. Die Treppe sollte entweder ins Wohnzimmer oder in die Küche münden.

Florian Weidhase



Jetzt sind die Böden dran. Achten Sie darauf, dass überall genügend Platz ist.



Wenn Sie sicher sind, dass alle Möbel reinpassen, errichten Sie die Wände.



Preiswerte Türen und Fenster reichen für den Anfang. Alle Räume sind hell.



Preiswerte Tapeten innen und ein günstiger Anstrich von außen für die Optik.



Jetzt fehlen nur noch Lampen und Dekoration – und die Single-Wohnung steht.



Für 17.758 $ haben wir ein durchaus passables Heim auf die Beine gestellt.

Allgemeine Spieletipps

Anstoss 3

Ihnen wächst das Management Ihrer Fußball-Elf über den Kopf? Kein Problem, unsere Tipps bringen Sie an die Spitze.

Allgemeine Spieletipps

Der Einstieg: Was muss ich tun, um mein Team möglichst optimal auf die anstehende Saison vorzubereiten?

Fangen Sie bei der Übernahme eines neuen Teams schon in der Vorbereitung damit an, sich ein für Sie geeignetes Spielsystem auszugucken. Dies müssen Sie anhand der vorhandenen Spieler tun, es nützt Ihnen nichts, wenn Sie zum Beispiel 4-3-3 spielen wollen, aber nur einen Klassestürmer haben. Sortieren Sie notfalls Spieler aus und holen für die fehlenden Positionen neue Leute ins Team. Stimmen Sie den Trainingsplan auf Ihr System ab (z. B. Flanken bei einem System mit Außenstürmern).

Wie viele Wochen im Jahr kann ich mit meiner Mannschaft ins Trainingslager?

Zum Vorbereitungsstart sollten Sie sich unbedingt ein Trainingslager gönnen (Höhentraining). Dabei ist Folgendes wichtig: Jede Trainingseinheit in einem Lager, das länger als zwei Tage dauert, verdoppelt zu 20-prozentiger Wahrscheinlichkeit die Formwerte der Spieler. Wenn Sie es sich also finanziell leisten können, verbringen Sie ruhig 4 bis 5 Wochen im Jahr mit Ihrem Team im Trainingslager.

Wie erziele ich bei meinen Spielern optimale Konditionswerte zu Saisonstart?

Sie sollten in der Vorbereitung Turnier- und Freundschaftsspiele absolvieren, um den Spielern das System einzubläuen. Nutzen Sie auch die Dopingfunktion in der Vorbereitung, um Spieler schneller fit zu machen. Um den Kickern Kondition für die ganze Saison zu geben, sollten Sie sie in der Vorbereitung und der Winterpause keinesfalls schonen. Zwei harte Konditionswochen sollten also unbedingt absolviert werden. Während der Saison müssen Sie darauf achten, dass Sie vor einem Spieltag auf keinen Fall ein Konditionstraining ansetzen.

Worauf muss ich bei meiner ersten Trainerstation achten?

Wählen Sie auf jeden Fall ein Team mit möglichst großem Stadion, denn nur so kommt im Erfolgsfall auch Geld in Ihre Kasse. Auch das Fanaufkommen des Clubs ist wichtig – je höher, desto besser und gewinnbringender. Planen Sie langfristig, sollte auch die Souveränität des Präsidenten bei einem Vertragsabschluss eine Rolle spielen. Gilt ein Präsidium als treu, ist die Gefahr, bei Misserfolgen schnell gefeuert zu werden, deutlich geringer.
Bei den Vertragsverhandlungen ist es am wichtigsten, das Saisonziel so weit wie möglich in die Tiefe zu drücken, denn so wird das Präsidium Sie auf Händen tragen, wenn Sie es dann doch übertreffen.

Beste Tipps

- Schonen Sie die Spieler in der Vorbereitung keinesfalls. Zwei bis drei Wochen hartes bis brutales Konditionstraining müssen einfach sein, um einen guten Grundstock zu legen.
- Legen Sie sich auf jeden Fall eine schwarze Kasse an. Mit diesem Geld (je 3 Prozent der Heimspieleinnahmen) können Sie später illegale Aktionen wie zum Beispiel Bestechungen viel leichter finanzieren.
- Pro Saison sollten Sie nicht mehr als fünf „Donnerwetter" auf Ihre Spieler loslassen. Beim ersten „Donnerwetter" erhalten Sie für die zweite Halbzeit einen Mittelfeldbonus von vier Punkten, für das zweite einen Bonus von drei Punkten.
- Während einer Saison sollten Sie nie drei Trainingseinheiten pro Tag durchführen. In den englischen Wochen sollten Sie außerdem versuchen, Ihre Spieler durch das Ansetzen von Regenerationseinheiten zu schonen.
- Bei Ihren eigenen Vertragsverhandlungen sollten Sie sich immer eine Ausstiegsklausel bei Anfrage eines anderen Vereins in den Kontrakt schreiben lassen. So können Sie bei Bedarf schnell den Club wechseln.
- Kaufen Sie Spieler, die als Allrounder eingestuft sind, um so bei Verletzungen anderer Spieler leicht umbauen zu können, ohne Formabzüge hinnehmen zu müssen.
- Im Falle eines Vertrauensschwunds von Seiten Ihres Präsidiums haben Sie die Möglichkeit, durch eine Aussprache mit den Bossen Ihre Prozentpunkte wieder deutlich in die Höhe zu treiben.

ANSTOSS 3 - Aktienmarkt Thorsten Seiffert

Aktienmarkt — Privatvermögen 64.05 Mio DM

Index 438174 — Tendenz -0.02%

Name	Kurs	Vorw.	Tend.	Handelsmenge	Max.	Min.
Arsenal FC	320,46	333.77	-3.99%	237	363,42	237,79
Aston Villa	283,54	293,45	-3.37%	200	327,51	238,67
Chelsea FC	320,40	319,44	0.30%	232	352,74	281,12
Fulham FC	222,74	223,41	-0.30%	226	323,89	199,14
Leeds United	283,54	273,49	3.67%	283	335,14	235,85
Manchester United	358,83	343,33	4.51%	247	391,09	256,47
Millwall FC	219,41	239,82	-8.51%	192	239,82	65,04
Newcastle United	291,72	308,76	-5.52%	265	365,70	183,79
Sunderland FC	194,12	195,38	-0.64%	193	220,46	125,--

Chart — Anzahl — Betrag — Kaufen

Aktienbestand

Name	Kurs	Kaufkurs	Entw.	Bestand	Wert

Chart — Anzahl — Betrag — Verkaufen

Tendenz: --- G+V: 0 DM Gesamtvolumen: 0 DM

Wenn Sie Aktien Ihres eigenen Fußballvereins erwerben, erfreuen Sie damit Ihren Präsidenten und die Vertrauenswerte steigen in die Höhe.



Ich will den ersten Verein nur als Durchgangsstation zum großen Geld nutzen. Wie gehe ich am besten vor?

Regel Nummer 1: Immer an eine Ausstiegsklausel denken. So können Sie im Falle eines besseren Angebots schnell den Club wechseln. Ansonsten sollten Sie etwas mehr Geld für neue Spieler ausgeben als bei einem längerfristig geplanten Engagement. Verkaufen Sie Talente und holen Sie dafür einige erfahrene, ältere Spieler. Behalten Sie Ihr Geld! Stecken Sie es nicht in den Stadionausbau oder die Bilanz. Steht Ihre Entlassung sowieso kurz bevor, ist ein Rücktritt besser als ein Rausschmiss.

Wie hart soll ich meine Spieler einsteigen lassen?

In den Profi-Ligen ist „normal" die beste Einstellung, in der Regionalliga können Sie gegen Ende eines Matches ruhig „hart" bis „brutal" einstellen, denn gelb-rote Karten führen hier nicht zu einer Spielsperre, sondern lediglich zum Aussetzen für den Rest des Spiels.

Verärgern Topzuschläge meine Fans oder kann ich so Geld scheffeln?

In Derbys können Sie ruhig 50 Prozent mehr verlangen, ebenso gegen Spitzenteams. Halbieren Sie aber auch ein oder zwei Mal die Preise, am besten bei Partien gegen unattraktiv agierende Mannschaften, die Ihre Fans eigentlich nicht sehen wollen.

Fast wie in der Politik: Bringen schwarze Kassen auch im Profifußball Vorteile mit sich?

Schwarze Kassen können sowohl den Verein als auch Sie als Trainer sanieren und weiterbringen. Legen Sie sich ein Polster an, indem Sie zwischen 3 und 5 Prozent der Heimeinnahmen einbehalten. Schon nach einer Saison haben Sie (wenn Sie einen guten Zuschauerschnitt haben) so viel Geld, dass ein Spieler vom Kaliber eines David Beckham den Weg zu Ihrem Club finden wird. Doch Achtung: Lassen Sie das Geld immer erst in Ihre eigene Kasse fließen, bevor Sie es dem Verein vermachen. Ansonsten ist das ganze schöne Geld weg, wenn Sie rausfliegen. Ausschließlich mit dem Geld aus den schwarzen Kassen können Sie auch illegale Aktionen wie Bestechungen durchführen.

Was bringen Bestechungen ein?

Wenn Sie drei Spieltage vor dem Ende der Spielzeit noch Meister werden können und alle Spiele lediglich gewinnen müssen, kann es hilfreich sein, dem Gegner die eine oder andere Million als „Schmerzensgeld" für seine Niederlage anzubieten. Auch Schiedsrichterbestechungen können helfen, klappen aber nicht so oft wie die Bestechung eines gegnerischen Teams. Doch Vorsicht: Es besteht natürlich das Risiko, dass der Gegner die „Kohle" nimmt und trotzdem siegt. Bei wem wollen Sie sich anschließend beschweren?

Was muss man bei Vertragsverhandlungen beachten?

Eine Stammplatzgarantie sollten Sie nur dann in einen Vertrag schreiben, wenn es sich um einen echten Spitzenspieler handelt. Ansonsten müssen Sie jedes Mal, wenn dieser Spieler nicht spielt, 100.000 Mark Strafe zahlen. Wenn Sie einen Spieler aus seinem Vertrag herauskaufen wollen, sollten Sie kein Angebot unter seinem Marktwert machen.

Ist es eigentlich wichtig, verletzten Spielern einen Besuch abzustatten?

Wenn ein Spieler längerfristig ausfällt, müssen Sie ihn unbedingt besuchen, da er ansonsten unzufrieden wird und dies auch den Rest der Saison bleibt. Ein Besuch bringt ihm hingegen zusätzliche Formpunkte. Fällt der Spieler mehr als zehn Wochen aus, können Sie ihn noch einmal besuchen.

Was soll ich meinem Team in der Pause sagen?

Pro Saison sollten Sie nicht mehr als fünf „Donnerwetter" auf Ihre Spieler loslassen. Beim ersten „Donnerwetter" erhalten Sie für die zweite Halbzeit einen Mittelfeldbonus von vier Punkten, für das zweite von drei Punkten usw. Toben Sie noch mehr, nehmen Ihre Spieler Sie nicht mehr ernst und die Stimmung sackt ab. Loben Sie auch nur in kleinen Portionen. An die Spielerehre dürfen Sie lediglich einmal pro Saison appellieren.

Lohnt es sich eigentlich, in der Halbzeitpause die eigenen Spieler zu verspotten?

Die Anweisung „Macht Sie fertig" funktioniert, wenn Ihre Mannschaft mit mindestens zwei Toren führt, während „Beruhigt euch wieder" nur dann etwas einbringt, wenn insgesamt mindestens 5 Karten gezeigt wurden. Ihre „Spieler aufmuntern" können Sie lediglich drei Mal pro Saison. Dann gibt es einen Bonus von 3 Prozent für alle Spieler, wenn die Mannschaft mit maximal zwei Toren zurückliegt.

Arsenal FC - Leeds United 0 : 0 Chancen (6:1), Isines (K. 6, H. 5), 45. Minute

Setzen Sie Ihre Spieler idealerweise auf ihren Stammpositionen ein. Damit verhindern Sie Abzüge bei den Formwerten.



Gegen pfeilschnelle Stürmer und spielstarke Mittelfeldmotoren sollten Sie am besten eine Manndeckung ins Auge fassen.

Der Stadionausbau ist sehr wichtig, wenn Sie längerfristig planen. Mehr Zuschauer bedeuten einfach mehr Geld.



Stimmen Sie die Taktik auf Ihren Kader ab. Ohne gute Außenstürmer können Sie ein Spiel über die Außen vergessen.

Führt Ihr Team gegen einen deutlich schwächeren Gegner (Unterklassiger Club etwa) bis zur Pause noch nicht, dürfen Sie ruhig „herumnölen", denn dann werden alle Mannschaftsteile 2 Prozent stärker. Einmal pro Saison dürfen Sie Ihre Cracks „Verspotten", allerdings nur, wenn die Mannschaft mindestens mit zwei Toren zurückliegt. Der Effekt: 4 Prozent Formzuwachs für alle Spieler.

Bringt es etwas, in der Kabine mit meinem Rücktritt zu drohen?

Ebenfalls einmal pro Saison und nur bei einem richtig schlechten Vorstandsvertrauen (unter 50 Prozent) können Sie sagen „Wenn wir dieses Spiel verlieren, bin ich nächste Woche nicht mehr euer Trainer". „Spieler antreiben" wirkt bei einem Rückstand von maximal zwei Toren oder bei einem Remis. Ist die Mannschaft maximal 5 Punkte schlechter als der Gegner, führt diese Option zu einem Bonus von 3 Prozent für alle Spieler im Team.

Wie begründe ich meinen Spielern ihre Auswechslungen?

Wenn ein Spieler nach dem Grund für seine Auswechslung fragt, sollten Sie dafür gewappnet sein. Hat ein Spieler eine bessere Note als 2.5, können Sie sagen, dass er sich seinen „Beifall abholen" sollte. „Schonung fürs nächste Spiel" erwidern Sie, wenn er eine Frische von unter 80 hat. „Taktische Gründe" funktionieren nur bei Remis oder einem knappen Rückstand. „Musste irgendetwas ändern" sagen Sie besser lediglich bei einem klaren Rückstand (mindestens 3 Tore). „Spielpraxis für Mitspieler" klappt, wenn der eingewechselte Spieler weniger als 20 Prozent aller Spiele absolviert hat. Bei einem Frischewert unter 70 können Sie argumentieren „Schien müde zu sein", während die Aussage „Schlechte Leistung" bei einer Note schlechter als 4 anzuwenden ist. „Schnauze voll von ihm" ist nur dann sinnvoll, wenn Sie den Spieler rausekeln wollen.

Warum soll ich während einer Saison auch noch Freundschaftsspiele austragen?

Ganz einfach: Um auch den Spielern Spielpraxis zu vermitteln, die nicht zu Ihren Top-Kickern zählen und dementsprechend selten oder nie zum Einsatz kommen.

Lohnt sich die Ausrichtung eines eigenen Turniers?

Ein eigenes Turnier ist dann sinnvoll, wenn man Trainer eines Spitzenteams ist und deshalb auch weitere Spitzenclubs anlockt. Dann lohnt sich ein solches Turnier finanziell auf jeden Fall. Anders sieht es bei Strandturnieren aus. Der finanzielle Gewinn hält sich dann sehr im Rahmen.

Meine Lizenz ist gefährdet. Wie bekomme ich möglichst schnell Geld?

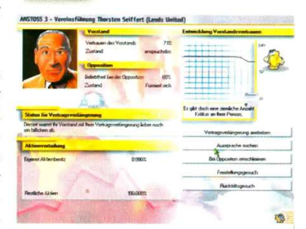
Als Erstes setzen Sie einige Spieler auf die Transferliste. Wenn diese sich weigern oder dies nur gegen ein Entgelt wollen, versuchen Sie, diese Spieler durch gezieltes Herausekeln zum Wechsel zu bewegen. Wechseln Sie sie oft aus, berücksichtigen Sie sie gar nicht oder sprechen Sie sogar eine Suspendierung aus. Leeren Sie die schwarzen Kassen, investieren Sie eventuell Ihr Privatvermögen in die Bilanz. Setzen Sie Mannschaftsprämien aus und pumpen Sie die Bank an.

Ich muss dringend siegen, die Form meines Teams ist jedoch miserabel. Was kann ich tun?

Wenn Sie alle Maßnahmen ausgeschöpft haben (Trainingsveränderungen, Einzeltraining), steht als letzte Möglichkeit das Doping an. Dopen Sie alle Spieler, die es zulassen, denn dadurch erhalten Sie Formpunkte, die auch nach der Wirkung des Dopings anhalten.

Was bringt ein Jugendtag ein?

Die Ausrichtung eines Jugendtages kostet 50.000 Mark und bringt mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit



Ihre Gunst beim Präsidenten steht und fällt mit den Spielergebnissen.



Beim Fußball-Toto können Sie nur viel gewinnen, wenn Ihr Einsatz hoch ist.



ANSTOSS 3 - Individuelles Training Thorsten Seiffert (Leeds United), 3.9.2001

Name	Pos	Fähigk.	Arbeitet an	Fortschritt	St.	Fo.	Ko.	Fr.	Intensität	Sond.	Nach.
Jakeman, K.	TO				3	7	53	45	normal		
Koch, G.	TO				11	10	86	30	leicht		
Duberry, M.	IV				10	11	69	41	leicht		
Molenaar, R.	IV				7	10	74	31	normal		
Radebe, L.	IV				9	13	86	47	normal		
Jackson, M.	IV				6	10	68	36	normal		
Håland, A.	LV				10	15	80	54	leicht		
Kelly, G.	RV				10	15	88	52	normal		
Woodgate, J.	RV				10	12	92	25	leicht		
Hiden, M.	RV				9	10	78	33	normal		
Bowyer, L.	RM				11	11	49	82	hart		
Gray, A.	RM				8	13	77	43	normal		
Riberio, B.	LM				9	15	84	58	leicht		
McPhail, S.	LM				6	9	66	45	normal		
Harte, I.	DM				10	10	71	36	normal		
Hopkin, D.	OM				9	12	69	44	leicht		
Shepherd, P.	OM				6	11	71	36	normal		
Kewell, H.	ST				12	13	82	52	leicht		
Bridges, M.	ST				11	13	81	51	leicht		
Huckerby, D.	ST				9	17	79	62	hart		
Wijnhard, C.	ST				8	13	83	42	leicht		

Spieler, die >70 Minuten gespielt haben

Spieler, die 30-70 Min. gespielt haben

Kein Spielertrainer!

Spieler, die <30 Minuten gespielt haben

Spieler, die nicht gespielt haben

Behalten Sie stets die Trainingseinheiten im Blick, denn hier können Sie direkt auf die Form Ihrer Spieler einwirken. Ein Co-Trainer kann Sie dabei unterstützen.

einen talentierten Jugendspieler hervor, mit etwas Glück sogar ein Megatalent. Eine Veranstaltung pro Jahr ist allerdings ausreichend.

Wie viele Trainingseinheiten am Tag sind sinnvoll?

Während einer Saison sollten Sie nie drei Trainingseinheiten pro Tag einstellen. In den englischen Wochen sollten Sie vielmehr versuchen, Ihre Spieler durch das Ansetzen von Regenerations- und Spaßeinheiten zu schonen. Hart trainieren müssen Sie allerdings in der Vorbereitung und der Winterpause.

Wie groß sollte mein Kader sein?

Das hängt davon ab, wie viele Spiele Sie in einer Saison absolvieren müssen. Während ein großer Kader sinnvoll ist, wenn Sie in der ersten Liga im Europacup mitmischen, ist er tödlich, wenn Sie keine große Spielebelastung vorweisen können (wie in Liga 2 oder 3). Je mehr Spieler Sie dann haben, desto mehr unzufriedene Spieler werden herumnörgeln, dass sie zum Zuge kommen wollen. Wenn Sie beim Kauf von Spielern auf gute Nebenpositionen Ihrer Spieler achten, kommen Sie übrigens mit deutlich weniger Profis aus. Auf diese Weise vermeiden Sie a) unzufriedene Ersatzspieler und steigern b) die Qualität Ihres Teams.

Ist der Einsatz von mehr als drei Stürmern sinnvoll oder stehen sich die Spieler dann nur auf den Füßen?

Offensive um jeden Preis ist nicht gut für den Ausgang des Spiels. Sie sollten maximal mit drei Spitzen antreten, dann aber auf jeden Fall zwei davon auf die Außenpositionen stellen. Stellen Sie die Taktik dann auf jeden Fall auf „über die Außen spielen", denn dann läuft der Spielaufbau über die Flanken und Ihr hoffentlich kopfballstarker Mittelstürmer kommt häufiger zum Zuge.

Welches Spielsystem ist das beste, um in Anstoß 3 Erfolge feiern zu können?

Eine optimale Taktik gibt es nicht, denn Sie müssen sich in Sachen Spielsystem stets nach den vorhandenen Spielern richten. Grundsätzlich ist eine offensivere Spielweise einem Mauerriegel vorzuziehen, es sei denn, die Werte Ihrer Stürmer sind miserabel und die Ihrer Verteidiger erstklassig. Dann können Sie eine Kontertaktik fahren. Stellen Sie Ihre Spieler so weit wie möglich nach vorne, ohne dass Sie Abzüge hinnehmen müssen. Besorgen Sie sich auf jeden Fall einen Spieler, der die Eigenschaft „Allrounder" hat, damit Sie Verletzungen Ihrer Cracks durch diesen Spieler ausgleichen können. Wenn Sie einen Spieler in einer Saison sehr häufig auf fremden Positionen einsetzen, können Sie ihn auf diese Weise zum Allrounder machen. Bringen Sie einem Spieler zwei neue Positionen in einer Saison bei, erhält er somit automatisch die nützliche Eigenschaft „flexibel".

Bringt ein Sponsorentag etwas Zählbares ein?

Wenn Sie einmal pro Saison Ihre Sponsoren mit einem für sie eingerichteten Tag „bespaßen", erhalten Sie in der nächsten Saison einen Bonus von 5 Prozent auf alle Sponsorenangebote und auf die Anzahl der Mitglieder des Sponsorenpools. Ein Sponsortag pro Saison genügt aber völlig.

Was bewirkt die Eigenschaft Teenie-Star eigentlich?

Ein solcher Spieler erhält einen Bonus von 50 Prozent auf seine Trikotverkäufe, da er besonders viele jugendliche Fans hat. Bei einer Form unter 5 Punkten fällt dieser Bonus aber wieder weg. Damit halbiert sich leider auch der Trikotverkauf.

Muss ich wirklich den Herbergsvater spielen und die Zimmerbelegung bestimmen?

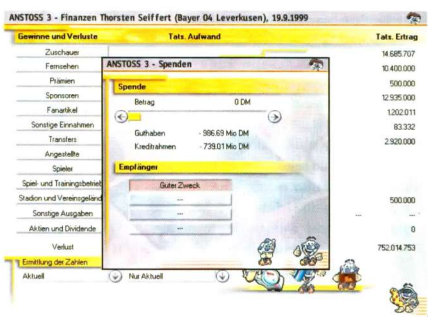
Sie sollten zumindest ein Auge darauf haben, so können Sie viel für die Stimmung im Team tun. Profis, die sich nicht mögen, trennen Sie am besten, und Spieler, die auf dem Platz viel zusammenarbeiten (wie die Stürmer oder der Libero und die Innenverteidiger), eignen sich als Zimmergenossen sehr gut. Ausländische Spieler, die neu in Ihrem Team sind, sollten Sie mit einem Spieler zusammenlegen, der die Eigenschaft „Integrationsfigur" besitzt.

Das Vertrauen meines Präsidenten schwindet. Was kann ich dagegen tun?

Einfach gewinnen! Aber im Ernst: Wenn das Vertrauen unter 55 Prozent sinkt, sollten Sie schnellstens eine Aussprache in Erwägung ziehen, so erreichen Sie, dass es erst einmal wieder ansteigt. Schleimen Sie sich auf keinen Fall bei der Opposition ein, denn dann sind die Prozentpunkte wieder weg. Hilfreich ist es auch, in Interviews dem Verein „Honig um den Bart zu schmieren". Letztlich kann auch der Kauf von Vereinsaktien eine große Hilfe sein. Damit retten Sie entweder Ihren Job oder verdienen noch nach Ihrer Entlassung an den steigenden Aktienkursen.



Erst bei einem Beliebtheitswert von 80 Prozent bei den Medien können Sie einen Lobpreisungsartikel veranlassen.



Sollten Sie akute Finanznöte haben, können Sie sich auch etwas von einem Mitspieler spenden lassen.

Wie plane ich eine echte Karriere in der Regionaliga?

In dieser Klasse gibt es finanziell kaum Spielraum. Sie müssen daher einige Kniffe anwenden, um finanziell über die Runden zu kommen und trotzdem Erfolg zu haben. Teure Spieler sind nicht finanzierbar, weshalb der Aufbau einer guten Mannschaft zu einem echten Meisterstück wird. Verpflichten Sie möglichst viele ablösefreie Spieler. Wenn Sie den Aufstieg ins Visier nehmen wollen, müssen Sie versuchen, einige Spieler (am besten mit Kaufoption) aus einer höheren Liga auszuleihen. Steigen Sie schließlich doch nicht auf, müssen Sie sich in der nächsten Saison wenigstens nicht mit zu hohen Gehältern herumschlagen. Achten Sie auf jeden Fall bei einem Vertragsabschluss darauf, dass der Spieler keine Stammplatzgarantie erhält. Die bei Nichteinhaltung der Garantie anfallenden 100.000 Mark Strafe könnten Ihnen unter Umständen die Lizenz kosten.

Auf welche Posten der Bilanz kann ich als Regionalliga-Manager verzichten?

Sparen ist in der Regionalliga angesagt: Wenn Sie partout ein Trainingslager aufschlagen wollen, sollten Sie einen Ort in der Nähe suchen. Reisen in die Karibik sind einfach nicht drin. Besser wäre es, den Spielern auf der heimischen Anlage Kondition und Spielfreude beizubringen. Auf Co- und Torwarttrainer sollten Sie ebenfalls verzichten. Hohe Siegprämien können Sie auch vergessen. Die Statistikabteilung kann getrost vernachlässigt werden (höchstens die Option „Rentner mit PC" wählen). Auch auf NORACSA, das Spielersuchsystem, müssen Sie verzichten. Die Suche nach ablösefreien Spielern wird so natürlich erschwert. Nehmen Sie den billigsten Rechtsanwalt oder verzichten Sie einfach auf Einsprüche gegen Feldverweise.

Wie unterscheidet sich das Regelwerk der Regionalliga von dem der Profiliga?

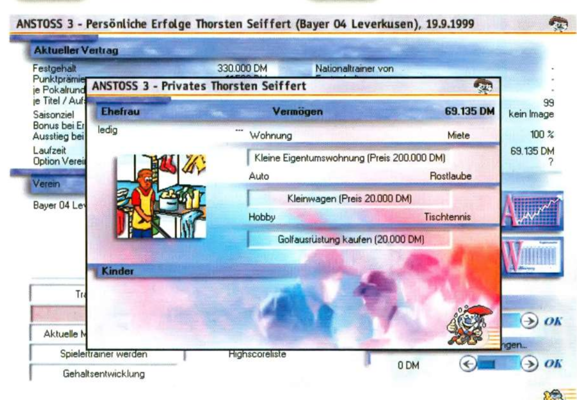
In der Regionalliga können Sie vor allem in der Endphase eines Spiels ruhig eine härtere Gangart einschlagen, Gelb-Rote-Karten führen hier nicht zu einer Sperre für das nächste Spiel.

Haben rote Karten in der Vorbereitung Auswirkungen auf die Saison?

Ja! Eine rote Karte in einem Freundschaftsspiel hat die gleichen Konsequenzen wie in einem Pflichtspiel. Um Ausfälle zum Saisonstart zu vermeiden, sollten Sie deshalb unbedingt in der Vorbereitung und in der Winterpause mit der Härteeinstellung „Nonnenhockey" spielen!

Soll ich Verhandlungen mit Werbepartnern selbst übernehmen oder das einer Agentur überlassen?

Übernehmen Sie diese Verhandlungen unbedingt selbst! Sie können auf diese Weise erheblich mehr Geld einnehmen. Beginnen Sie einfach damit, dass Sie zunächst die besten Angebote auswählen und diese dann ein Mal oder zur Not auch zwei Mal steigern. Nehmen Sie aber auf alle Fälle das Angebot an, da der Verlust beim Scheitern der Verhandlungen den möglichen Gewinn deutlich übersteigt. Erst wenn die schlechteren Angebote auf den Verhandlungstisch kommen, können Sie mehr riskieren.



Ihr Privatvermögen können Sie durch den Inhalt schwarzer Kassen, aber auch seriös durch Aktienhandel und gutes Vertragsverhandlungsgeschick aufstocken.



Vertragsverlängerungen und Transfers:

Ist es sinnvoll, die Spieler frühzeitig mit neuen und langfristigen Verträgen auszustatten?

Das Bosman-Urteil ist schuld, dass die Spieler immer mächtiger und teurer werden. Deshalb sollten Sie wichtige Spieler immer möglichst langfristig an sich binden. Auf diese Weise werden sie für andere Vereine uninteressant, da eine Ablösesumme in diesem Fall ziemlich hoch ausfallen würde. Wenn Sie es erst einmal so weit kommen lassen, dass ein Spieler nur noch ein Jahr Vertrag hat, wird es ziemlich kritisch. Sie sollten sofort die Verträge von den Spielern verlängern, die eine sehr hohe Durchschnittsform haben und voraussichtlich im nächsten Jahr mindestens einen Spielstärkepunkt besser sind. Auch Spieler mit der Eigenschaft „Talent" oder „Teeniestar" sollten Sie langfristig an sich binden. Ist das Talent aber schon über 24 Jahre alt, sollten Sie versuchen, es loszuwerden, denn in diesem Fall droht dieser Spieler ein so genanntes ewiges Talent zu werden, d.h. der große Durchbruch wird nicht mehr stattfinden.

Wieso bringen meine Spieler auf dem Transfermarkt so wenig Geld ein?

Eine ordentliche Summe lässt sich auf dem Transfermarkt nur erzielen, wenn ein anderer Verein von sich aus Interesse an einem Spieler äußert. Hat der Spieler einen langfristigen Vertrag bei Ihnen, wird es für den Verhandlungspartner richtig teuer. Setzen Sie einen Spieler dagegen selbst auf die Transferliste, signalisieren Sie dadurch, dass Sie ihn loshaben wollen. Die Angebote fallen dadurch in den Keller, weit unter den Marktwert des Profis. Dies ist auch dann der Fall, wenn Sie mit dem Kicker eine fixe Ablösesumme vereinbart haben. Diese dient lediglich als Schutz vor Abwerbversuchen anderer Vereine. Sobald Sie den Spieler aber aus freien Stücken auf die Transferliste setzen, wird er von den interessierten Clubs ignoriert (es sei denn, man hätte auch deutlich mehr bezahlt).

Wie kann ich es verhindern, versehentlich einen verletzten Spieler zu kaufen?

Ganz einfach: Vor einer Verpflichtung sollten Sie einen Spieler immer beobachten lassen, Sie werden dann vor der Verhandlung über eine etwaige Sperre oder Verletzung informiert.

Auf was muss ich achten, wenn ich einen Spieler zum Kapitän bestimme?

Achten Sie vor allem auf den Charakter des Spielers. Es ist vorteilhaft, wenn der Kapitän in der Stammformation steht. Ein erfahrener Spieler als Mannschaftskapitän kann auf diese Weise zum Führungsspieler werden.

Das Training:

Soll ich lieber leichte, harte oder brutale Kondition trainieren lassen?

Vergessen Sie die leichte oder harte Kondition. Wenn Sie Ihre Kicker „scheuchen" wollen, dann sollten Sie immer die brutale Einstellung wählen, denn das kostet nur einen Frischepunkt, bringt aber 3-4 Konditionspunkte in der Vorrunde. In der Rückrunde bringt sie 2-3 Konditionspunkte, kostet aber oft gar keinen Frischepunkt. Die anderen Trainingseinheiten sind alle so anzusetzen, dass man maximal einen Konditionspunkt verliert. Regeneration muss nur noch trainiert werden, wenn die Frische stark abgesunken ist (unter 45 Prozent).

Welche Trainingslager verschaffen den Spielern die beste Kondition?

Nicht kostengünstig, aber sehr effektiv sind die Höhentrainingslager. Schicken Sie Ihre Spieler in der Vorrunde für eine Woche in extreme Höhen. Sind Sie finanziell im kritischen Bereich, müssen Sie darauf jedoch verzichten.

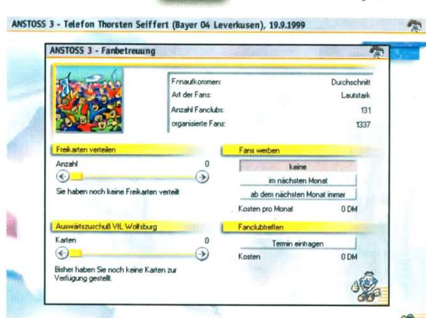
Soll ich den Spielern im Trainingslager den Ausgang verbieten?

Nein, denn so sorgen Sie nur für Unruhe und schlechte Stimmung. Trotzdem sollten Sie den Ausgang auf rund 40 Prozent beschränken. Das Essen kann ruhig 50 oder 60 Prozent bekommen. Ebenso sollte die Kontrolle bei 60 Prozent liegen. Ein Geheimtraining ist nur vor ganz wichtigen Spielen anzuordnen. Sie müssen unbedingt auf die Zimmerbelegung achten, damit Streithähne das Stimmungsbarometer der gesamten Mannschaft nicht in den Keller fallen lassen.

Hilft ein Rotationsprinzip à la Ottmar Hitzfeld auch bei Anstoß 3?

Haben Sie ein starkes Team mit mindestens zwei nahezu gleich starken Akteuren pro Position, ist das Rotationsprinzip eine echte Hilfe, die Kondition und Frische, aber auch die Stimmung im Team (weil jeder mal zum Zug kommt) auf einem hohen Niveau zu halten. Spielen Sie

Wichtige Managereigenschaften sind vor allem Motivation, Trainingsgestaltung und Verhandlungsgeschick.



Fördern Sie bei Vereinen, die keine Fanscharen anlocken, unbedingt die Zuschauerzahlen mittels Freikartenaktionen.

ANSTOSS 3 - Telefon Thorsten Seiffert (Bayer 04 Leverkusen), 19.9.1999

Was möchten Sie telefonisch erledigen?

Co-Trainermarkt

ANSTOSS 3 - Reporter

Was soll Ihr Reporterfreund für Sie erledigen?

Freigabeklausel bekanntgeben

Lobpreisungs-Artikel für Sie

Beschwerde über Präsidium

Beschwerde über Mannschaft

Anfrage an anderen Verein

Wenn befreundete Journalisten über Ihre Freigabeklausel berichten, stehen die anderen Clubs Schlange.



Bauen Sie das Stadion in der Sommerpause aus, damit durch die Bauarbeiten keine Einnahmeeinbußen entstehen.

zudem noch im Europapokal, sollten Sie auch recht wenig in den englischen Wochen trainieren. Vier volle Tage (Montag, Dienstag, Donnerstag, Freitag) und ein halber Tag (Mittwoch) sind genug.

Wann soll ich auswechseln, um Spieler zu schonen?

Der Wechsel muss unbedingt vor der 70. Spielminute erfolgen, damit die Spieler auch wirklich geschont werden. Lassen Sie auch Leistungsträgern die Chance zur Regeneration.

Wann sollte ich Einzeltrainingseinheiten ansetzen?

Immer! Vor allem die formschlechten Spieler sollten hier zum Zuge kommen. Errichten Sie auch spezielle Trainingszentren wie die Unterdruckhalle oder den Trainingsparcours, um die Übungsstunden effektiver gestalten zu können.

Wie sieht der Trainingsplan einer guten Vorbereitung aus?

In den ersten sechs Wochen sollten vier brutale Konditionseinheiten durchgezogen werden. Starten Sie mit zwei brutalen Wochen hintereinander. Hängen Sie eine Regenerationsphase an, bevor Sie wieder zwei brutale Wochen anordnen. In Woche 7 sollten Sie die Technik schulen. Führen Sie danach eine brutale Konditionswoche durch, gefolgt von zwei Regenerationswochen. Nun kann man damit beginnen, die Spielkultur mit Pressing, Abseitsfalle oder Spielverständnis zu verbessern. Weisen Sie Ihren Co-Trainer an, in den ersten sechs Wochen je sechs Tage mit elf Einheiten zu trainieren (4x Kondition, 4x Regeneration, 1x Standardsituationen und 2 beliebige Einheiten).

Was ist bei der Auswahl des Co-Trainers entscheidend?

Bei der Auswahl Ihres Co-Trainers ist neben dem Trainerlevel auch dessen Ruf entscheidend (wichtig für den Erfolg des Trainings). Mit ihm verbunden sind unterschiedliche Auswirkungen auf die Mannschaftswerte. Wenn Sie einen Co-Trainer verpflichten, sollten Sie hier immer auf Schwachpunkte in Ihrem Team achten. Die Eigenschaft „lustiger Geselle" sorgt dauerhaft für einen zusätzlichen Stimmungspunkt bei Ihren Spielern, während der Zusatz „PR-Mann" gleich fünf dauerhafte Sonderpunkte beim Wert Medienbeliebtheit einbringt. Engagieren Sie einen „Schleifer", können Sie sich den zweiten Konditionstrainer sparen, was Ihre Finanzen etwas entlastet. Ein „Wissenschaftler" gibt den Werten „Abseitsfalle" und „Freistoß" jeweils einen Bonuspunkt, wenn diese noch nicht die maximale Punktzahl haben. Ein „Motivationskünstler" erhöht den Siegeswillen Ihrer Mannschaft um einen Punkt.

Ab wann kann ich meine Kicker auf Abseits spielen lassen?

Die Fähigkeit Ihres Teams, auf Abseits zu spielen, erhöht sich schon nach zwei bis drei Abseitswochen um ein Vielfaches. Sinnvoll ist es jedoch, erst ab einer Stärke von zehn auf Abseits spielen zu lassen. Ab Stärke 15 hat es der Gegner richtig schwer, Ihre Abwehr zu knacken. Dann werden die Räume enger und Sie können mit gezieltem Kurzpass-Spiel im Mittelfeld zum gegnerischen Gehäuse vordringen.

Wie viele Konditionstrainer soll ich mir leisten?

Wenn Sie in Ihrem Trainerstab einen Konditionstrainer haben, gibt es pro Konditionseinheit einen Bonus von 0.05 Punkten auf die Kondition. Bei einem zweiten Konditionstrainer steigt dieser Wert auf 0.07. Sie sollten sich also auf jeden Fall zwei dieser Herren gönnen, wenn Sie es sich irgendwie leisten können.

Was kann ich tun, um Spieler vor einer Abwertung zu bewahren?

Unter „Spielertrends" können Sie nachschauen, welche Spieler vor einer formbedingten Auf- oder Abwertung stehen. Hier kann es hilfreich sein, diese Spieler in den nächsten Wochen gezielt zu trainieren. Formpunkte kann ein Spieler auch dadurch gewinnen, dass Sie ihn Elfmeter und/oder Freistöße schießen lassen. Schauen Sie nach, ob Sie noch Spieler ohne Einsatz in Ihrem Kader haben. Diese werden am Ende des Jahres garantiert abgewertet, was sich sehr leicht durch eine einzige Einwechslung vermeiden lässt. Spieler, die vor einer trefferbedingten Aufwertung stehen, sollten Sie nun ebenfalls gezielt fördern. Dies kann dadurch geschehen, dass Sie Ihnen die Elfmeter und/oder Freistöße anvertrauen. Bei einem Stürmer kann es auch vorteilhaft sein, das offensive Mittelfeld zu stärken und dafür nur noch mit einer Spitze zu spielen. Der verbliebene Stürmer wird



dann kräftig mit Vorlagen gefüttert, auch wenn Sie vermutlich insgesamt weniger Tore erzielen.

Lohnen sich Bestechungen auch bei Schiedsrichtern?

Notieren Sie sich, welche Schiedsrichter zurzeit bestechlich sind. Sollten Sie das Glück haben, dass ein solcher Mensch eine Schlüssel-Partie pfeift, zögern Sie nicht, den Geldbeutel zu zücken.

Zu welchem Zeitpunkt ist es sinnvoll, mein Stadion auszubauen?

Ihr Stadion sollten Sie grundsätzlich in der spielfreien Zeit ausbauen, am besten direkt nach der Saison. Auf diese Weise verlieren Sie keine Zuschauereinnahmen. Bereits zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich bei einem Verein mit einem kleinen Stadion, einige hundert zusätzliche Plätze in verschiedenen Blöcken zu schaffen, die dann allerdings auch bis zum Saisonbeginn fertig gestellt sein sollten (also auf eine maximale Bauzeit von sechs Wochen achten!).

Auf welche Trainerfähigkeiten soll ich meine Punkte verteilen?

Es gibt drei Fähigkeiten, die besonders wichtig sind. Verteilen Sie als erstes die zur Verfügung stehenden Punkte auf folgende Fähigkeiten:

Verhandlungsgeschick:

Wenn Sie Ihr Verhandlungsgeschick entwickeln, können Sie bei einem richtig hohen Level im Schnitt etwa zwei Runden länger verhandeln. Dies gilt für Verhandlungen mit Spielern, Sponsoren und auch mit Ihrem eigenen Präsidenten.

Motivationsfähigkeit:

Mit Ihrer Motivationsfähigkeit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Mannschaftsbesprechungen aus dem Bereich „Motivation" „funktionieren", d. h. bei Ihren Spielern auch wirklich ankommen. Durch die Steigerung dieser Fähigkeit können Sie sich zu einem richtigen „Heißmacher" entwickeln.

Trainingsgestaltung:

Ein guter Wert steigert Ihre Fähigkeit, die Mannschaft insbesondere im taktischen Bereich auf Vordermann zu bringen. Sie darf daher auf keinen Fall vernachlässigt werden.

Bei welchen Fähigkeiten kann ich Punkte „einsparen", um andere Eigenschaften zu fördern?

Stellen Sie als Allererstes die Fremdsprachenkenntnisse um einen oder zwei Punkte zurück und verteilen Sie diese auf die Motivationsfähigkeit und die Trainingsgestaltung. Nun können Sie auch noch den Umgang mit jungen Spielern um einen Punkt zurückschrauben – es sei denn, Sie haben ein sehr junges Team. Geben Sie den gewonnenen Punkt zum Verhandlungsgeschick hinzu.

Soll ich eher viele oder eher wenige Freundschaftsspiele absolvieren?

Finanzschwachen Mannschaften können Freundschaftsspiele Geld in die Kasse bringen. Bei Europapokalteams sind sie während der Saison eher eine zusätzliche Belastung und sollten deshalb vermieden werden. Mit Freundschaftsspielen verbessern Sie das Spielverständnis und die Eingespieltheit Ihrer Balltreter. In der Vorbereitung sollten Sie – egal, in welcher Spielklasse – Freundschaftsspiele ansetzen. Spielen Sie aber erst ab der dritten Woche der Vorbereitung Freundschaftsspiele, da die starken Mannschaften in der Regel erst dann für Testspiele zur Verfügung stehen. Da Matches dieser Art nach einer Weile nur noch wenige Zuschauer begeistern, sollten Sie als kleiner Verein gleich zu Beginn Spiele gegen möglichst starke Mannschaften vereinbaren.

Wie stocke ich mein Privatvermögen auf?

Wie im wirklichen Leben können Sie auch bei *Anstoß 3* mit Aktien leichter Geld verdienen als mit Fußballwetten. Kaufen Sie nicht einfach die billigsten Aktien. Besser ist es, wenn Sie das Programm der Mannschaften für die nächsten Spieltage betrachten. Wenn Sie glauben, dass eine Mannschaft in diesen Spielen gute Siegchancen hat, ist die Aktie kaufenswert.

Von welchen Vereinen soll ich Aktien kaufen?

Aber auch extrem billige Aktien sind interessant. Die meisten Vereine erholen sich wieder – und dann gibt es richtig etwas zu verdienen. Achten Sie aber darauf, dass Sie keine Aktien von Vereinen kaufen, die kurz vor dem Abstieg aus der untersten Liga eines Landes stehen. Im Falle eines Abstiegs können Sie diese für ein Jahr nicht mehr verkaufen. Teilen Sie bei solch spekulativen Anlagen Ihr Geld am besten immer auf mehrere verschiedene Aktienpakete auf!

Sollte ich auch Aktien von meinem eigenen Verein kaufen?

Sobald Sie mit einem Verein den Durchbruch geschafft haben und eine große Zukunft vor sich sehen, sollten Sie sich ebenfalls noch schnell mit Aktien dieses Clubs eindecken. Auf diese Weise profitieren Sie doppelt von Ihrem Erfolg.

Thorsten Seiffert

ANSTOSS 3 - Die weltbesten Spieler

Weltbeste Spieler nach Positionen und Fähigkeiten

Pos.	Spieler	Alter	Fähigk.	Nat.	Verein	Marktwert	Vertrag bis
TO	Oliver Kahn	30		GER	FC Bayern München	37.00 Mio DM	2003
LI	Lothar Matthäus	38		GER	FC Bayern München	5.80 Mio DM	2002
IV	Alessand. Nesta	22		ITA	Lazio Rom	44.36 Mio DM	2001
LV	Roberto Carlos	26		BRA	Real Madrid	38.87 Mio DM	2003
RV	Dan Petrescu	31		ROM	Chelsea FC	15.47 Mio DM	2001
RM	David Beckham	24		ENG	Bayer 04 Leverkusen	46.93 Mio DM	2001
LM	Edgar Davids	26		HOL	Juventus Turin	32.95 Mio DM	2003
DM	Roy Keane	27		IRL	Manchester United	44.13 Mio DM	2002
OM	Rivaldo	27		BRA	FC Barcelona	58.60 Mio DM	2003

Fähigk.	Spieler	Alter	Pos.	Nat.	Verein	Marktwert	Vertrag bis
	Oliver Bierhoff	31	ST	GER	AC Mailand	31.52 Mio DM	2001
	Roy Keane	27	DM	IRL	Manchester United	44.13 Mio DM	2002
	Michael Owen	19	ST	ENG	Liverpool FC	88.01 Mio DM	2003
	Gustavo Poyet	31	OM	URU	Chelsea FC	20.45 Mio DM	2002
	Fernando Hierro	30	IV	ESP	Real Madrid	25.68 Mio DM	2001
	Sinisa Mihajlovic	29	LI	YUG	Lazio Rom	37.78 Mio DM	2003
	David Beckham	24	RM	ENG	Bayer 04 Leverkusen	46.93 Mio DM	2001
	Jardel	26	ST	BRA	FC Porto	25.82 Mio DM	2001
	Paul Scholes	24	OM	ENG	Manchester United	16.97 Mio DM	2002

In dieser Liste finden Sie sichere, aber auch teure Kicker. Manche (wie Beckham) haben aber Ausstiegsklauseln bei einer bestimmten Ablösesumme.

Allgemeine Spieletipps

Der Verkehrsgigant

Überfüllte Busse, verärgerte Fahrgäste und dazu noch Verluste in Millionenhöhe – wir zeigen Ihnen, was dagegen zu tun ist!

Eine Stadt sollten Sie grundsätzlich vor der Streckenlegung vorstrukturieren und eine Planzeichnung anlegen.

Das Bauprinzip

Wie plane ich mein Verkehrsnetz?

Stellen Sie zunächst einen zentralen Verbindungskurs um das Stadtzentrum her. Dieser sollte von Westen nach Osten und von Norden nach Süden bei Kleinstädten sechs, bei mittelgroßen Städten acht und bei Großstädten zehn Hauserblöcke umspannen.

Welche Aufteilung ist am besten?

An jeder Ecke (Südwesten, Nordwesten, Nordosten und Südosten) legen Sie nun ein etwas größeres Rechteck von zehn, zwölf bzw. 16 Häuserblöcken an. Je weiter Sie sich nun vom Stadtzentrum entfernen, desto größer werden die Rechtecke und desto mehr Rechtecke werden nebeneinander liegen. Jedes Rechteck teilt sich mit vier anderen Kreisen die Wohnblöcke, wie auf der Skizze zu sehen ist. Insgesamt enthält ein Rechteck acht Schnittpunkte, sprich acht Bushaltestellen. Machen Sie niemals den Fehler, die Größe nach außen hin zu verkleinern. Die Verbindungen sind dadurch für Ihre Fahrgäste etwas ungünstiger, das heißt, es fährt nicht durch jede zweite Straße ein Bus. Bauen Sie die Rechtecke jedoch kleiner, gibt es mehr Rechtecke, mehr Knotenpunkte und somit mehr Unfälle. Da Stadtrandbewohner bei diesem Prinzip benachteiligt sind, gilt es, hier als Erstes weiterzubauen.



Die Buslinien 7 und 8 machen Verlust. Kein Wunder: Busse, die nur eine oder zwei Linien abfahren, können einfach keinen Gewinn erzielen.

Grundlagen

- Legen Sie die Verkehrsunterteilung systematisch, also nach dem Prinzip der olympischen Ringe an. An den Schnittpunkten sollte grundsätzlich eine Haltestelle sein.
- Anfangs sollten Sie kleinere Nebenstraßen nicht beachten, obgleich Sie deren Anwohner hiermit verärgern. Betrachten Sie im Infofenster gut, welche Straße eine Wohnstraße ist, und verbinden Sie jedes Haus mit einer Bushaltestelle.
- Versteifen Sie sich nicht auf Stadien oder sonstige Attraktionen, da diese meist nur an Wochenenden eine Anlaufstelle für Besucher sind. Dann allerdings sind sie für die Fahrgastzahlen von entscheidender Bedeutung.
- Kontrollieren Sie, wo die Leute hinfahren wollen. Haushalte verbinden Sie grundsätzlich mit einer Einkaufsstraße. Falls der Haushalt Kinder enthält, koppeln Sie noch die Schule hiermit.
- Die Platzanzahl ist eine wichtige Komponente, nach der Sie Ihre Verkehrsmittel bemessen sollten. Ist eine Bahn voll belegt, setzen Sie entweder eine zweite auf die Linie oder kaufen eine größere, neue.
- Priorität haben die Verbindungen zu Einkaufsstraßen, gefolgt von Schulen und Arbeitsstellen. Dann sollten Sie auf Veranstaltungsorte, wie z. B. Stadien und Theater, achten und erst zuletzt auf Dome und Museen.
- Betrachten Sie die Statistiken jeden Monat, um die Fahrgastgruppen der einzelnen Linien im Auge zu haben. Verändern Sie die Bahnverläufe dementsprechend, um weitere Gruppen zu gewinnen.
- Um Ihr Image aufzupolieren, ist Werbung am effektivsten. Freikarten verlieren bei zu langer Verwendung an Wert und Bedeutung und sollten nur bei einem neuen Bahnbau verteilt werden.
- Denken Sie immer daran, keine Knotenpunkte an Stellen einzurichten, an denen zu viele Verkehrsmittel zusammenlaufen. Dies erhöht die Unfallrate deutlich. Ein Unfall ist mit das Schlimmste, was Ihnen passieren kann.
- Kalkulieren Sie bei einem Neubau im Voraus Verluste ein, sonst könnten Sie später überrascht sein, dass Sie plötzlich vor dem Ruin stehen. Bedenken Sie: Je höher die Bahnbaukosten, desto größer kann der Verlust sein.





Die Busse

Die ersten Fahrten

Eine Busverbindung ist die erste und zugleich sparsamste Methode, um Leute von A nach B zu befördern.

Welchen Typ Bus soll ich mir als Erstes zulegen?

In kleinen Städten sollten Sie zunächst den kleinsten verfügbaren Bus (TYP MD City-Fox) auf die Linien schicken, weil Sie sich erst einen Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad schaffen müssen. Grundlage ist das Zusammenspiel der Komponenten Preis/Leistung und Werbung.

Wann soll ich welchen Bus einsetzen?

Da der Bus MD CityFox ein kleiner, schäbiger Bus mit wenig Platz ist, sollte er bei einem Gewinn von ca. 10.000 DM durch den Bus des Typs Bar MC3 ersetzt werden. Typ MC2 rechnet sich nicht als Umsteigemodell, da er zu wenig Komfort bietet und nur unwesentlich günstiger als Typ MC3 ist. Typ Bar MC2 eignet sich jedoch ideal als Einstiegsmodell in Großstädten. Die luxuriöseren Haltestellen sollten Sie in die Stadtmitte setzen, da dort mehr Fahrgäste zu erwarten sind. Anfangs genügt im Zentrum auch ein Wartehäuschen. Im näheren Umkreis empfiehlt sich jedoch nur eine herkömmliche Sitzbank.

Die Bahnen

Was muss ich bei Straßenbahnen beachten?

Ihre erste Bahn sollte eine Straßenbahn sein. Sie bietet jedoch anfangs keinerlei Vorteile gegenüber den Bussen. Im Gegenteil: Sie erzielt zunächst Verluste und hat zudem noch höhere Instandhaltungskosten. Daher sollten Sie diese Bahn erst bauen, wenn Sie bei der Bevölkerung bekannt und vor allem auch beliebt sind. Dann können Sie sich kurzfristige Verluste leisten und sich wenige Monaten später an spürbar wachsenden Profiten erfreuen.

Fortschritt der Technik

Ist eine Magnetschwebebahn teuer?

Die Magnetschwebebahn sollten Sie sich erst zulegen, wenn Sie ein großes Geldpolster im Rücken haben. Die Bahn ist in jeder Beziehung – sowohl bei Streckenlegung und Fahrzeugkauf als auch in der Instandhaltung – sehr teuer. Zudem kommt es gerade bei der Magnetbahn auf eine sinnvolle Streckenlegung an, da man mit dieser Bahn große Verluste machen kann.

Wie viel Geld benötige ich für eine neue Bahn?

Im Extrakasten finden Sie eine Liste aller Fahrzeuge und deren Kosten. Wenn Sie eine neue Bahn bauen möchten, müssen Sie immer den Verschleiß, die daraus resultierenden Reparaturkosten und die Entgelte für laufende Kosten, wie zum Beispiel Benzin oder Strom, einkalkulieren. Mit Hilfe der Tabelle können Sie abschätzen, wann Ihr Vermögen für einen neuen Bahnbau ausreicht. Planen Sie grundsätzlich mit sechs Monaten Verlust, da die neue Bahn erst an Popularität gewinnen muss.

Werbung

Wie werde ich bekannt?

Sehr effektiv, um Ihren Betrieb in Schwung zu bringen, ist die Werbung. Zuallererst sollten Sie die Inserate in der Zeitung nutzen, um so auf sich aufmerksam zu machen. Wenn Sie dann die Magnetbahn gebaut haben, sollten Sie auf Fernsehwerbung umsteigen. Machen Sie also den Werbeaufwand immer von Ihrem momentanen Entwicklungsstand abhängig.



Die Fahrgäste sind mit den Wartezeiten meist noch zufrieden – der Verkehrskollaps steht jedoch kurz bevor.

Der Preis ist heiß

Nach den Kosten, die die Tabelle aufzeigt, sollten Sie jedes Bauvorhaben gut überdenken und eventuelle Verluste im Voraus einschätzen. Rechnen Sie lieber mit dem Schlimmsten, also mit herben Verlusten, da Sie dann keinerlei Probleme mit dem lieben Geld haben.

		Kosten/Feld	1% Verschleiß nach X Feldern	Reparaturkosten für 1%
Bus	MD CityFox	3	150	150
	BAR MC2	6	200	300
	BAR MC3	7,2	200	450
	BAR MC4	8,4	200	600
	MAM GLX 2	6	400	400
	MAM GLX 3	7,2	400	550
	LT Elephant	18	400	1300
	MD Wiesel	4,8	400	200
	MAM GLX 4	8,4	400	800
	MD FuturTec	3	600	500
	MD Star	6	800	500
Straßenbahn	Bajo CT/100	24	800	2000
	GenEc X3/2R	20	1000	2500
	Bajo CT/120	20	1200	3000
	GenEc Z4	20	1400	4000
	GenEc Lowrider	16	1800	5000
S-Bahn/U-Bahn	S&B NaP20	26	800	2000
	S&B NaP40	24	1000	2500
	MD Gepard	24	1200	3000
	S&B NaP60	22	1400	4000
	MD Tiger	24	1800	5000
Schwebebahn	KT&T WUP66	22	1200	1500
	KT&T WUP77	24	1200	1800
	KT&T WUP88	20	1200	2200
Magnetbahn	S&B MoP90	32	1500	3500
	MD Zebra	32	1500	3500

Wachstum des Unternehmens

Was bringt eine Expansion mit sich?

Je größer Ihr Unternehmen wird, desto selbstverständlicher erwarten Ihre Fahrgäste, bequem und schnell, also ohne großes Umsteigen, von A nach B gefahren zu werden.

Was hat es mit der Flächendeckung auf sich?

Achten Sie im Unternehmermodus vor allem auf die Werte und die Flächendeckung der Konkurrenten. Bevor Sie zum Beispiel die teure Magnetbahn errichten, sollte Ihre Flächendeckung über 60 Prozent liegen. Andernfalls erzielen Sie zu wenig Gewinne, um eventuelle Verluste der neuen Bahnen in den Anfangsmonaten auszugleichen. Zudem müssen Sie konkurrenzfähig bleiben und dies können Sie nur, wenn Sie möglichst alle Haushalte und Gebäude an Ihr Verkehrsnetz anschließen.

Unternehmensübersicht

Wo erhalte ich Übersicht?

Um all diese Punkte gut im Auge zu behalten, gibt es den Menüpunkt „Unternehmensübersicht“. Hier können Sie zunächst die absoluten Daten betrachten, die jedoch wenig Aufschluss über die Entwicklung der Verkehrssituation geben.

Warum mache ich Verlust?

Wenn Sie die Ursachen für eingefahrene Verluste herausfinden wollen, dann werfen Sie einen Blick auf das Diagramm. Betrachten Sie Einzelwerte und Entwicklung für jeden Bereich. Insbesondere Image und Flächendeckung sind enorm bedeutsam: Die beiden Werte wirken sich direkt auf die Fahrgastzahl aus. Sollte keiner dieser Werte stark von der Norm abweichen, ist schlechte oder fehlende Werbung verantwortlich. Auch wenn Sie keine Verluste machen, schadet es nicht, regelmäßig das Diagramm anzusehen. Dadurch können Sie negative Entwicklungen frühzeitig erkennen.

Personalkosten

Gehaltsänderungen vornehmen

Um überall beliebt zu sein, benötigen Sie freundliches und kompetentes Personal. Anfangs sollten Sie das Gehalt so festsetzen, dass die Freundlichkeit des Personals bei 50% liegt. Wenn Sie Gewinn erzielen, sollten Sie das auch Ihre Angestellten spüren lassen.

Gibt es bestimmte Kriterien für die Gehaltserhöhung?

Erhöhen Sie das Gehalt immer in der Relation, in der sich auch der Gewinn abzeichnet. Sollten Sie beispielsweise 5 Prozent mehr Gewinn als im Vorjahr erzielen, erhöhen Sie das Gehalt ebenfalls um 5 Prozent. Gehen Sie aber niemals deutlich unter 50 Prozent. Wenn Sie Verluste erzielen und Ihre Fahrer auch noch unfreundlich sind, erholt sich Ihr Unternehmen auf absehbare Zeit nicht mehr. Der ideale Gehaltswert liegt zwischen 60 und 89 Prozent, also zwischen 480 und 640 Mark.

Die Weiterbildung

Wieso sollte ich meine Fahrer ausbilden?

Der freundlichste Fahrer kann eklatante Inkompetenz nicht ausgleichen. Personal, das Sie nicht weiterbilden, verursacht viel schneller Unfälle.

Wie viel Geld gebe ich am besten für die Weiterbildung aus?

Geben Sie zu Anfang eher weniger Geld für die Ausbildung aus. Die voreingestellten 50 Prozent reichen völlig aus. Der Idealwert liegt bei einem größeren Verkehrsnetz zwischen 120 und 160 Mark (60 und 80 Prozent). Prinzipiell gilt: Ein unfreundlicher Fahrer mit Kompetenz ist besser als ein freundlicher, aber schlechter Fahrer, da Unfälle viel schwerer wiegen.

Die Fahrgäste

Wer sind eigentlich meine Fahrgäste?

Ihre Fahrgäste kommen aus allen Bereichen des Lebens. Sowohl Schüler und Arbeiter als auch Hausfrauen nutzen Ihre Dienste.

Gibt es unterschiedliche Bedürfnisse bei den Fahrgästen?

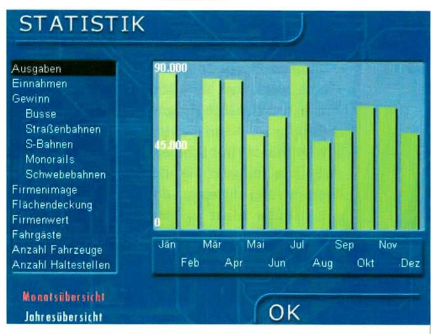
Falls Sie Verluste machen und nicht wissen, woher diese stammen könnten, überprüfen Sie, ob Ihre Linien sinnvoll verlaufen. Ein Schulkind kann beispielsweise nichts damit anfangen, wenn vor der Tür eine Haltestelle ist, die Schule aufgrund fehlender Anschlussverbindungen jedoch nicht erreicht werden kann. Aber auch zu viele Umstiegsstationen für eine Person sind schlecht. Überprüfen Sie mit Hilfe der „Unternehmensübersicht“,

FIRMENBILANZ

	Vorjahr	Aktuelles Jahr	Gesamt
Ausgaben			
Neue Fahrzeuge	0,-	0,-	1.470.000,-
Neue Haltestellen	0,-	0,-	40.000,-
Streckenbau	0,-	0,-	675.100,-
Wartungskosten	41.850,-	0,-	143.500,-
Abrißkosten	0,-	0,-	2.855.000,-
Gehälter	69.120,-	0,-	401.600,-
Weiterbildung	17.280,-	0,-	100.400,-
Werbekosten	420.000,-	0,-	2.835.000,-
Sonstiges	0,-	0,-	0,-
Einnahmen			
Fahrbetrieb	320.900,-	31.560,-	2.427.240,-
Werbeeinnahmen	0,-	0,-	0,-
Fahrzeugverkauf	0,-	0,-	12.000,-
Gewinn	-459.784,-	1.006.087,-	30.479.242,-

Firmenimage: 60 Flächendeckung: 55%
Firmenwert: 31.954.242,-
OK

Die absoluten Zahlen bringen Ihnen relativ wenig, da Sie dort weder Verlauf noch Entwicklung ablesen können.



Hier können Sie die Gewinn/Verlust-Entwicklung des letzten Jahres und der letzten Monate ablesen.



welche Gruppen Ihre Verkehrsmittel am wenigsten nutzen. Fahren beispielsweise wenig Hausfrauen zum Einkauf mit Ihren Bussen, so suchen Sie einen Wohnblock mit vielen Hausfrauen und setzen eine Haltestelle dorthin, wo die meisten Häuser des Blocks abgedeckt werden. Verbinden Sie nun die Haltestelle mit einer Einkaufsstraße und setzen auf dieser Strecke mehrere Haltestationen.

Verlassen Sie sich nie auf die Attraktionen der Stadt, da die Bewohner einfach keine Lust haben, jeden Tag ins Stadion zu fahren.

Die Fahrpreise

Gibt es Kriterien für Zonenaufpreis und Grundpreiserhebung?

Der zentrale Punkt beim Management sind die Fahrpreise. Setzen Sie entweder möglichst viele kleine Zonen mit einem niedrigem Grundpreis und hohem Zonenpreis, oder wenige, große Zonen mit niedrigem Zonenaufpreis, aber hohem Grundpreis fest. Dies müssen Sie je nach Situation entscheiden. Befinden Sie sich in einer Stadt, in der die Leute relativ weite Strecken zurücklegen, eignet sich die Variante mit den kleinen Zonen und dem hohem Zonenpreis eher. Sollten die Bewohner aber eher Kurzstrecken fahren, sollten Sie die Möglichkeit mit den großen Zonen und dem hohen Grundpreis wählen.

Wie viel Geld darf ich verlangen?

Anfangs sollten Sie den voreingestellten Wert beibehalten und die Entwicklung abwarten. Bedenken Sie auch immer, welches Ihre Hauptzielgruppe ist. Wenn Sie viele Wohnhäuser mit Schulen verbinden, müssen Sie die Preise niedrig ansetzen, da sich Schüler nicht so viel leisten können und wollen. Außerdem muss das Verhältnis zwischen Preis und Leistung immer stimmen. Nur bei einer verbesserten Flächenabdeckung können Sie die Preise auch erhöhen.



Falls Sie Verluste machen, schauen Sie nach, welche Bevölkerungsschicht Sie vernachlässigen. Verbessern Sie Ihre Verkehrsnetze durch Ausweitung.

Je weiter die Forschung fortschreitet und je mehr Verkehrsmöglichkeiten Sie zur Verfügung stellen, desto höhere Fahrpreise können Sie auch verlangen. Grundsätzlich gilt: Pro neuem Verkehrsmittel dürfen Sie den Preis um etwa zwei Prozent erhöhen.

Unfälle

Was hat ein Unfall zur Folge?

Das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, ist ein Unfall, den Sie verschuldet haben: Sie erleiden einen großen Imageverlust. Für ein junges Unternehmen bedeutet das fast schon den Ruin. Da Unfälle aber erst bei hohem Verkehrsaufkommen auftreten, sollten Sie zunächst verschont bleiben. Selbst für ein großes Unternehmen ist ein eigenverschuldeter Unfall jedoch ein schwerer Rückschlag.

Was tun?

Nach einem Unfall helfen Freifahrten für Kinder oder zu Konzerten, um Ihr Image wieder einigermaßen aufzupolieren. Zunächst sollten Sie jedoch die Unfallursache klären und aus der Welt schaffen.

Schlimmeres verhindern

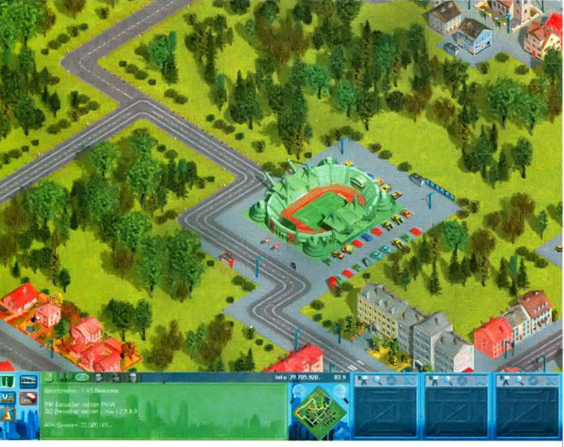
Gibt es Vorbeugemaßnahmen?

Wenn Sie bei der Wartung einfach zu schlampig waren, dann verringern Sie die Prozentzahl, ab der die Verkehrsmittel repariert werden sollen.

Wie vermeide ich Folgeunfälle?

Sind zwei Fahrzeuge zusammengerasselt, gibt es nur eines: Bauen Sie für eine der Stellen des Unfallortes eine Ausweichspur, um somit weitere Unfälle zu verhindern. Es nützt natürlich nichts, Freifahrten anzubieten, gleichzeitig aber Unfälle am Fließband zu produzieren. Je mehr Unfälle passieren, desto weniger Leute wollen mit Ihnen fahren – auch nicht umsonst.

Michael Hölscher



Die Fahrgäste müssen zu oft umsteigen. Wenn Sie zufriedene Gesichter sehen wollen, sollten Sie eine Bahn bauen, die direkt zum Stadion führt.

Allgemeine Spieletipps

Planescape Torment

Damit Sie in Welt der Staubies nicht verloren gehen, geben wir Ihnen wertvolle Tipps zur Charaktergenerierung und zum Spieleinstieg.

Punkteverteilung



Die Punkteverteilung bei der Charaktererschaffung legt Ihre Spielweise fest.

Wie verteile ich meine Charakterpunkte sinnvoll?

Generell sollten Sie einen möglichst ausgeglichenen Charakter erschaffen. Keiner der Attributwerte sollte unter 10 liegen. Reine Spezialisten haben es in der Regel schwerer, einen Levelaufstieg zu erreichen. Wenn Sie eine bestimmte Spielrichtung bevorzugen (Kämpfer, Magier etc.), müssen Sie darauf achten, dass sich einige Werte gegenseitig ergänzen. Für den Anfang ist es günstig, nur ein oder zwei Werte etwas überdurchschnittlich anzuheben, damit für die übrigen Werte noch genügend Punkte zur Verteilung übrig sind. Nähere Informationen zu den einzelnen Attributen finden Sie im Kasten Charaktergestaltung.

Welche Auswirkungen haben die Charakterstufen im Spiel?

Ganz nach klassischer AD&D-Manier erhalten Sie ab einer gewissen Attributstufe einen Bonus auf eine bestimmte Eigenschaft. Eine Übersicht dazu finden Sie in den folgenden Tabellen.

Charaktergestaltung

Vorbemerkung: Gemäß der AD&D-Regeln sind die Startwerte auf ein Maximum von 18 begrenzt. Sie können aber im späteren Spiel diese Maximalwerte überschreiten.

Charisma (CH)

Ihre Figur wirkt mit einem hohen Charismawert überzeugender. Dadurch wirken auch zum Beispiel Ihre Lügen glaubwürdiger. Ein weiterer Vorteil, der aus einem hohen Charismawert entsteht, ist die Reduktion der Preise für Gegenstände in den Geschäften.

Geschicklichkeit (GE)

Ein nicht zu unterschätzender Wert für Kämpfer, da er Rüstungsklasse und Geschwindigkeit bestimmt. Für Diebe ist ein hoher Geschicklichkeitswert ebenfalls ein Muss, da Langfinger einen Verstohlenheitsbonus erhalten.

Intelligenz (IN)

Wer viel mit Zaubersprüchen zu tun haben möchte, muss natürlich genügend Intelligenz mitbringen. Dieser Wert bestimmt Anzahl und Level der Sprüche eines Magiers. Diplomatisch veranlagte Spieler sollten ebenfalls auf hohe Intelligenz setzen, dann ist die Dialogauswahl in den Gesprächen größer.

Konstitution (KO)

Bestimmt die maximale Zahl Ihrer Trefferpunkte. Darüber hinaus wird durch die Konstitution die Regenerationsrate Ihrer Lebenspunkte festgelegt. Ein Kämpfer sollte also unbedingt auch hohe KO-Werte besitzen, um Verwundungen schneller ausheilen zu können.

Stärke (ST)

Das Hauptattribut für Charaktere, die viel kämpfen möchten. Die Stärke bestimmt den Schaden, den Sie mit Ihren Waffen bei Kämpfen austeilen. Außerdem legt sie die maximale Tragekapazität Ihrer Spielfigur fest.

Weisheit (WE)

Erhöht ebenfalls die Gesprächsmöglichkeiten mit Personen im Spiel. Viel wichtiger ist aber der Effekt, dass Sie mit einer hohen Weisheit schneller bzw. mehr Erfahrungspunkte beim Spielen und Kämpfen erzielen können. Für Diebe ist interessant, dass ein hoher Weisheitswert den Glücksfaktor erhöht.

Bonuspunkte

Sobald Sie im Spiel die siebte bzw. zwölfte Erfahrungsstufe erreicht haben, werden einige Ihrer Charakterwerte noch einmal gesondert aufgewertet.

Level 7

Dieb	Kämpfer	Magier	Stufenaufstieg
Geschicklichkeit +1	Stärke +1	Intelligenz +1	Level 7

Level 12

Dieb	Kämpfer	Magier	Stufenaufstieg
Geschicklichkeit +2	Stärke +1	Intelligenz +2	Level 12
Glück +1	Konstitution +1	Lehre +5	
	Max. Trefferpunkte +3	Weisheit +1	

Charakterboni

In der Tabelle sehen Sie, welche Stufe für einen bestimmten Bonus nötig ist.

Weisheit – Bonus auf Erfahrungspunkte

Stufe	%	Stufe	%	Stufe	%
12	0	17	13	22	25
13	2	18	15	23	27
14	5	19	18	24	30
15	8	20	20	25	35
16	10	21	23		

Weisheit – Bonus auf Glück

Stufe	Bonus	Stufe	Bonus
15-17	+1	18-24	+2
		25	+3

Konstitution –
Regeneration von Trefferpunkten (TP)
Pro Stufe werden 5 Sekunden weniger benötigt, um einen TP zu regenerieren:

Stufe	Benötigte Zeit	Stufe	Benötigte Zeit
3	90 Sekunden	10	55 Sekunden
5	80 Sekunden	15	30 Sekunden
		20	5 Sekunden

Ab der 21. Stufe werden mehr als nur 1TP in 5 Sekunden regeneriert:

Stufe	Trefferpunkte	Stufe	Trefferpunkte
21	2 TP	23	6 TP
22	4 TP	24	8 TP
		25	10 TP



Story-Übersicht (1)

Sie wissen nicht mehr, welchen Charakter Sie schon getroffen haben oder welchen Auftrag Sie noch annehmen wollten? Mit der Übersicht sollten Sie es leichter haben:

Location	Charaktere/NPCs	Ansprechpartner für Quests
Leichenhalle (Erdgeschoss)	Deioranna, Soego	Ei-Vene – Nadel und Balsamierungsöl auftreiben
Leichenhalle (1. Etage)	Dhall	
Nordöstlicher Stock	Altes Kupferauge, Annah, Den-Tod-Erwartend Hure, Mortai Grabsende, Pocken, Quentin, Sere, der Skeptiker, Tod-der-Namen	Adlat Emoric – Pharods Leichenquelle ausfindig machen Angyar – Vom Todesvertrag befreien Baen, der Sender – Nachricht übermitteln Ingress – Portal finden Norochj – Untote im Mausoleum zum Schweigen bringen Sev'Tai – Drei Schläger ausschalten
Nordwestlicher Stock	Einohr, Mhult, Vlies	Mar – Ein Kästchen überbringen Nestor – Gabel finden Porphiron – Gebetskette wieder holen
Südwestlicher Stock	Aschenmantel, Creedan, Eisennagel, Gaoha, Giscorl, Kossah-Jai, Meir'am, Prophyra	Craddock – Jhelai finden Übelwind – Einen Fluch aufheben Weinender von Es-Annon – Grabstein ausfindig machen
Südöstlicher Stock	Aethelgrim & Tegor'In, Alais, Candrian, Dak'kon, Der-Um-Bäume-Trauert, Drusilla, Ebb Knarrknie, Ilquix, Jhelai, Ku'atraa, Mochai, O, Verzweifelte Jungfrau	Amarysee – Geld an Nodd überbringen (schließt an den Nodd-Auftrag an) Barkis – Um die Kneipenrechnung kümmern
Gasse der gefährlichen Ecken	Aola, Krystall, Schwarzrose, Verrotteter William	Rauk – Drei Ringe beschaffen
Mausoleum	Schutzgeist	Schutzgeist – Eindringlinge vertreiben
Untere Kammer	Strahan Runenknochen	
Lumpensammler-Platz	Alte Mebbeth, Gelbfinger, Mark-Freund, Nodd, Rattenknochen, Vlask	Grabteiler – Pharods Leichenquelle ausfindig machen Jarym – Magischen Rubin suchen Nodd – Amarysee finden
Müll-Labyrinthe	Anamoli, Bish	
Begrabenes Dorf	Barr, Marta, Ojo, Radine	Ku'u Jin – den Namen von Radine beschaffen Pharod – Bronzekugel finden
Tote Lande	Akaste, Die muffige Mary, Ghul mit Messer Rätselskelett, Soego, Verwirrtes Skelett, Zweifelndes Skelett	Hargrimm – Schädelratten vernichten Namenloser Zombie – Seinen Namen finden
Weinender Stein	Chad (Nur, wenn Sie mit Toten reden können)	Chad – Die Vargouillen aus dem Weg räumen Glyve – Karaffe des endlosen Wassers besorgen
Untergegangene Nationen		Enthält Bronzekugel für Pharod und die Karaffe des endlosen Wassers
Gedankenlabyrinthe	Viele-Als-Einer, Mantuok	
Mietshaus der Schläger	Grüner Veteranen-Schläger, Sibylle, Tieflingmaler, Tiresias	
Gasse der hallenden Seufzer	Dabus	Steingesicht – 1. Den Dabus wegschaffen, 2. Reparaturen rückgängig machen
Handelsbezirk	Aaler, An'azi, Anze, Asche, Brokah, Byron Nimms, Conall, Deran, Gewölbe der neunten Welt, Grosuk, Karina, Ki'ina, Korur, Leena, Lenny, Micca, Otis, Penn, Thorp, Xanthia, Yi'min	Corvus – Karina mit Corvus verkuppeln Goldspore – 1. Handzettel in die Druckerei bringen, 2. Nachricht zu Keldor bringen, 3. Nachricht an Barkis übermitteln Hamrys – Grabpläne besorgen Lothar – Einen wertvollen Schädel beschaffen Schwachbaum – Zombiedasein beenden Sebastion – Den Abishai Grosuk eliminieren Trist – Schuldscheine ausfindig machen
Bezirk der Kuratoren	Advokat Jannis, Aelwyn, Alter Dichter, Betrunkener Magier, Eifer, Eli Sonnenhut, Elobrande, Fähiger Nachdenker, Fingam der Linguist, Gonkalves, Performance Künstler, Salabesh der Onyx, Sarhava Vjuhl, Schlägerboss, Vrischka, Yvana	Malmaner – Ein Kostüm abholen Mertwyns Kopf – Seinen Körper wieder finden Nemelle – Aelwyn ausfindig machen Pestle Kilnn – Die beiden voneinander trennen
Bordell	Ecco, Kesai-Serris, Kimasxi Natternzunge, Luis, Modron, Nenny Neunauge, Yves die Geschichtenerzählerin	Dolora – Feuer in ihr Liebesleben bringen Grace – mit den Schülerinnen sprechen Juliette – Den Schlüsel zu ihrem Herzen besorgen Marissa – Purpurschleier auftreiben Vivian – Persönlichen Duft von Vivian finden

Was muss ich bei einem Levelaufstieg beachten?

Denken Sie immer daran – nach den AD&D-Regeln wird ein Aufstieg in eine neue Levelklasse erwürfelt. Das bedeutet natürlich, dass es zu unterschiedlich guten oder schlechten Ergebnissen kommen kann. Informieren Sie sich deshalb ab und zu über Ihren aktuellen Status. Steht ein Aufstieg unmittelbar bevor, speichern Sie das Spiel ab. Sind Sie später mit dem Aufstiegsergebnis nicht zufrieden, können Sie es mit dem alten Spielstand erneut versuchen. Bei bestimmten Aufstiegen erhalten Sie noch verschiedene Boni (s. Kasten Bonuspunkte).

Wie viele Fraktionen gibt es in Planescape Torment?

Sie haben im Spiel die Wahl zwischen fünf verschiedenen Fraktionen. Wenn Sie ein Charisma von über 16 haben, können Sie jedem Oberhaupt einer solchen Gruppe sogar ganz dreist vorlügen, dass Sie ein Mitglied seiner Fraktion sind.

Staubmenschen

Hauptquartier Die erste Fraktion, auf die Sie treffen. Die Leichenhalle ist das Hauptquartier.

Aufnahmebedingung Mit Emoric und Norochj reden. Wichtig: in der Bar „Zum Staubfänger“ nicht erst mit anderen Besuchern, sondern zuerst mit Norochj reden. Für ihn müssen vier Aufgaben erledigt werden, bevor man Sie aufnimmt.

Vorteile Kauf von nekromantischen Zaubersprüchen möglich. Dazu ist die Fähigkeit Totenwaffenstillstand (Verbesserung der Rüstungsklasse +4 gegen Untote) erhältlich.

Göttermenschen

Hauptquartier Der Fraktionssitz ist in der Gießerei im Handelsbezirk.

Aufnahmebedingung Mit Keldor reden. Für ihn müssen Sie vor der Aufnahme drei Aufträge absolvieren.

Vorteile Ihr Charakter erhält einen Bonus auf Charisma (+1), außerdem ist der Kauf von Waffen und Zaubersprüchen der Fraktion möglich.

Anarchisten

Hauptquartier Die Druckerei im Handelsbezirk ist der Hauptsitz.

Aufnahmebedingung Vorher den Göttermenschen beitreten. Dann bei Bedai-Lihn der Götterphilosophie entsagen. Absolvieren Sie ihre Folgeaufträge, um das Passwort der Anarchisten zu erhalten. Jetzt können Sie den Anarchisten Penn, den Gesetzesspötter aufsuchen. Er bietet Ihnen dann den Beitritt in die Fraktion der Anarchisten an.

Vorteile Handel im Geschäft der Anarchisten möglich (im Lagerhaus zu finden).

Xaositekten

Hauptquartier Gehen Sie in den südöstlichen Stock. Sie treffen dort auf den Anführer Bellender Wilder, wenn Sie sich von der Kneipe „Zur schwelenden Leiche" links halten.

Aufnahmebedingung Ihr Charakter muss eine chaotische Besinnung besitzen, um Xaositekt zu werden.

Vorteile In einigen Kartenabschnitten der *Planescape Torment*-Welt wird Ihre Figur weniger von Gegnern angegriffen.

Sinnsanten

Hauptquartier Im Bezirk der Kuratoren, in der Festhalle zu finden.

Aufnahmebedingung Sinnsant werden Sie ziemlich leicht. Einfach den NPC Splinter am Eingang zur Festhalle ansprechen.

Vorteile Sie erhalten die Fähigkeit der Sinnesberührung (Übernahme von Schadenspunkten anderer Partymitglieder), außerdem ist für Sie der Handel mit dem Fraktionsgeschäft möglich.

Wie kann man den Namenlosen noch weiter aufwerten? Einige Charaktere oder Gegenstände verhelfen Ihrer Spielfigur zu weiteren Boni für bestimmte Attribute (s. Extrakasten Sonderboni).

Let's have a Party

Muss ich meine Abenteuer alleine mit Morte überstehen? Natürlich gehört zu einem guten Rollenspiel auch die Zusammenstellung einer größeren Gruppe (Party). Im Laufe des Spiels werden Sie auf einige Charaktere stoßen, die Sie in Ihr Team integrieren können.

Wo finde ich Annah? In den Untergegangenen Nationen finden Sie Pharods Bronze Ring. Nachdem Sie ihm das Schmuckstück übergeben haben, schließt sich Ihnen die Tiefling Schönheit Annah an.

Wie komme ich an Dak'kon ran? Diesen Githzerai Kampfmagier treffen Sie in der Taverne „Zur schwelenden Leiche" im südöstlichen Stock. Sprechen Sie ihn einfach an, damit er Ihrer Gruppe beitritt.

Wie gewinne ich Grace? Gehen Sie in das Bordell und unterhalten Sie sich mit der Gefallenen Sukkubus-Frau Grace. Nehmen Sie den Auftrag von ihr an und sprechen Sie mit neun Schülerinnen. Kehren Sie zu ihr zurück, um sie darüber aufzuklären, dass nur neun Schülerinnen existieren und nicht, wie angenommen, zehn.

Story-Übersicht (2)

Location	Charaktere/NPCs	Ansprechpartner für Quests
Die Städtische Festhalle	Advokat des Todes, Drei-Ebenen-Ausgerichtet, Frohmann, Ghysis der Krumme, Jolmi, Jumble, Mertwyns Körper, Montague, Qui-Sai, Splitter, Wirrwarr Mordsinn	Unerfülltes Verlangen – Frohmanns Gedächtnis auslöschen
Öffentliches Sinnatorium	Lady Dornenkamm	
Privates Sinnatorium (nur als Sinnsant betretbar)	Quell	
Die Gießerei	Alissa Tield, Nadilin, Thildon	
Halle der Göttermenschen	Sarossa, Saros, Nihl Xander, Bedai-Lihn	Keldor – 1. Gegenstand schmieden, 2. Mord aufklären, 3. Selbstmord von Sandoz verhindern
Göttermenschen-Quartiere	Sandoz	
Waffengießerei	Kel'lera	
Ravels Irrgang	Ravel	
Verdammnis (Süden)	Berrog, Besudelter Barse, Chek'ka Plute, Händler, Kyse-Müllhalden Verwalter, Roberta	Dallan – Behördenstreit schlichten Dona Quisho – Scheusal im Kornsilo befreien Kitla – Familienstreitigkeiten beenden Marquez – Dessen Tochter vor der Sklaverei schützen Nabat – den Verwalter der Müllhalde verteidigen
Verdammnis (Norden)	An'izius, Devore der Händler, Jasilya, Kester, Oberbefehlshaber der Wachen, Siabh'a, Skatch, Wernet	
Untergrund von Verdammnis	Einsiedler, Tek'elach	Voorsha – Den Gehreless vernichten
Gefängnis	Cassius	Trias – Schwert wiederbeschaffen
Außenländer	Fhjull Schlangenzunge	
Baator	Schädelsäule	
Carzeri	Berrog, Ebb Knarrknie, Einsiedler, Hezebol, Jasilya, Jujog, Kyse	
Verwaltung von Verdammnis	Trias (in der 2. Etage)	
Festungseingang	Deioranna	
Weg des Impulses	Ignus	
Irrgarten der Reflexionen	Gute Inkarnation, Paranoide Inkarnation, Praktische Inkarnation	
Festungsdach	Der Transzendentale	

Sonderboni

Wenn Sie Ihren Charakter noch um zusätzliche Bonuspunkte bereichern wollen, versuchen Sie einfach, die aufgelisteten Personen bzw. Gegenstände zu finden.

NPC/Gegenstand	Aufenthaltsort	Bonus
Gordischer Knoten	Außenländer, Fhjull Schlangenzunge	Charisma +2, Weisheit +1
Gute Inkarnation	Festung der Reue	Weisheit +1
O	Taverne „Zur schwelenden Leiche"	Weisheit +1
Paranoide Inkarnation	Festung der Reue	Konstitution +1, Stärke +1
Praktische Inkarnation	Festung der Reue	Intelligenz +1, Weisheit +1
Ravel	Ravels Irrgarten	Weisheit +1 (kann aber variieren)
Sarossa	Handelsbezirk, Gießerei	Weisheit +2
Sebastion	Bezirk der Kuratoren	Charisma +2
Träne von Salieru-Die	Kuriositätenladen	Konstitution +1

P











Legende:
1 Mausoleum
2 Shilandras Absteige
3 Stabmenschen Denkmal
4 Leichenhalle
5 Offene Gruft
6 Bar „Zum Staubfänger"
7 Angyars Haus
8 Zum südöstlichen Stock
9 Zur Gasse der gefährlichen Ecken
10 Zum nordwestlichen Stock
11 Ku'atraas Lager
12 Zum nordöstlichen Stock
13 Mietshaus der Schläger
14 Fells Tätowierladen
15 Bar „Zur schwelenden Leiche"
16 Zum südwestlichen Stock
17 Braskens Absteige
18 Zum nordwestlichen Stock
19 Behausung
20 Marktplatz
21 Zur Gasse der gefährlichen Ecken
22 Zum südöstlichen Stock
23 Büro zur Schädlngs-/Seuchenbekämpfung
24 Behausung
25 Zum Lumpensammler-Platz
26 Zum nordöstlichen Stock
27 Die Spelunke
28 Zum südwestlichen Stock

Wie überrede ich Ignus?

Um den Zauberer anheuern zu können, müssen Sie die Karaffe des endlosen Wassers aus den Untergegangenen Nationen besorgen. Das fehlende Passwort bekommen Sie von Nemelle im Bezirk der Kuratoren. Danach übergießen Sie Ignus Körper einfach mit der Karaffe.

Wo finde ich Nordom?

Im Kuriositätenladen besorgen Sie sich den metallischen Würfel. Im Bordell sprechen Sie die Modrons an und fragen sie nach dem Würfel. Jetzt, nachdem Sie wissen, dass der Würfel ein Portal darstellt, können Sie in einen Irrgarten gelangen. Reden Sie mit dem mittleren Modron, um den Schwierigkeitsgrad für den Irrgarten auf „Hoch" einstellen zu können. In einem der beiden neu erschienenen Räume befindet sich der gesuchte Nordom.

Wo versteckt sich Vhailor, der rastlose Geist?

Suchen Sie das Gefängnis der Verdammnis auf. Hinter dem Ausgangsportal im Nordosten finden Sie die Geistkreatur schlafend vor.

Welche Grundsätze sollte ich beim Spielen beachten?

Sie sollten sich im Klaren darüber sein, dass *Planescape Torment* enorm viel Spielpotenzial mit einer Fülle an Quests und Sub-Quests besitzt. Versuchen Sie, mit möglichst vielen Personen zu kommunizieren, um ein Maximum an Informationen zu erhalten. Unterschätzen Sie dabei nicht Ihr Journal. Die wichtigsten Dinge werden dort abgespeichert. Trotzdem sollten Sie nicht zu viele Quests auf einmal annehmen; die Gefahr, dass Sie sich dann verzetteln, ist ziemlich groß.

Was mache ich zu Spielbeginn?

Ihre ersten Erkundungen machen Sie im sogenannten „Stock". Dort finden Sie die ersten wichtigen Quests und Kontaktpersonen. Damit Sie sich nicht gleich von Anfang an verlaufen, finden Sie oben eine Übersichtskarte des „Stocks", in der alle vier Stadtteile beschrieben sind.

Wo finde ich eine ausführliche Komplettlösung des Spiels?

Eine ausführliche Komplettlösung zu dem sehr umfangreichen Rollenspiel würde wahrhaftig den Heftrahmen sprengen. Hilfe finden Sie aber auf der sehr professionell aufgemachten Homepage www.planescape.de. Die dort angebotene Komplettlösung ist sehr detailliert beschrieben. Dazu gibt es noch jede Menge nützliche Infos zu *Planescape Torment*.

Stefan Weiß

Erste Hilfe



Nox

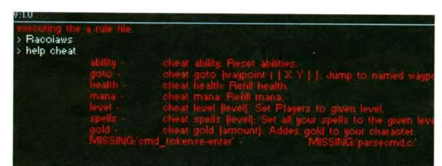


Mit diesen Cheat-Codes können Sie Ihrem Charakter unbegrenzt viele Goldstücke herbeizaubern und ihn auch zu Beginn des Spieles schon sehr erfahren machen.

Mit der Taste F1 rufen Sie ein Eingabefenster auf. Hier können nicht nur verschiedene Variablen für den Servermodus des Spieles verändert, sondern auch die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden:

Als ersten Code müssen Sie „Racoiaws“ eingeben, da ansonsten die anderen Cheat-Codes keine Wirkung zeigen.

set god	Macht Ihren Charakter unsterblich und gibt ihm unbegrenzte magische Energie.
help cheat	Listet alle Cheat-Codes auf.
cheat ability	Die Fähigkeiten des Charakters werden auf die Startwerte zurückgesetzt
cheat goto ####	Ihr Charakter springt zu einem namentlich angegebenen Punkt im Spiel. Leider sind noch keine Ziele bekannt.



Das ist ein absolutes Novum! In Nox können Sie durch das Kommando „help cheat“ eine Komplettübersicht über die vorhandenen Cheat-Kommandos abrufen.

cheat health	Die Lebensenergie Ihres Charakters wird ganz aufgefüllt.
cheat mana	Die magische Energie Ihres Charakters wird ganz aufgefüllt.
cheat level #	Ihr Charakter erreicht die Erfahrungsstufe #.
cheat spells #	Alle Sprüche Ihres Charakters erreichen Wirkungsstufe #.
cheat gold ####	Ihr Charakter bekommt #### Goldstücke.

Thorsten Naht

The Sims

Drücken Sie während des Spieles die Tastenkombination STRG+SHIFT+C, um ein kleines Eingabefenster zu öffnen.
In dieses Fenster können die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden:

klapaucius	Sie bekommen 1.000 Simoleons auf Ihrem Konto gutgeschrieben.
set_hour #	Ändert die Uhrzeit des entsprechenden Tages. Hier sind Werte von 1 bis 24 möglich.
set_speed #	Verändert die Geschwindigkeit des Spiels. Hier sind Eingaben von -1000 bis +1000 möglich.
interests	Zeigt die Persönlichkeit und die Interessen der Sims an.
autonomy #	Ändert die Stärke der Künstlichen Intelligenz. Hier sind Werte von 1 bis 100 möglich.
grow_grass #	Wie schnellt wächst das Gras im Garten? Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 150 an.
map_edit on/off	Aktiviert den Editormodus. In diesem Modus können Sie die Karte verändern..
route_balloons on/off	Aktiviert das Tutorial zu Beginn des Spieles.
sweep on/off	Mit diesem Code werden Statusinformationen zum Spiel angezeigt.
tile_info on/off	Die Hilfetexte zu den einzelnen Gegenständen werden mit diesem Code ein- und ausgeschaltet.
log_mask	Mit diesem Code können Sie einstellen, welche Ereignisse Ihnen mitgeteilt werden und welche nicht.
draw_all_frames on/off	Damit wird eingestellt, ob das Spiel jedes Einzelbild zeichnet oder einzelne Bilder aus Performancegründen auslässt.
History	Löscht die Familiengeschichte Ihres Charakters.
edit_char	Öffnet den Bildschirm zum Erstellen eines Charakters.
!	Ein Ausrufezeichen wiederholt den zuletzt eingegeben Cheat-Code.

So kommen Sie schnell zu viel Geld:
Öffnen Sie mit STRG+SHIFT+C das Fenster für die Cheateingabe. Hier geben Sie den Cheat-Code „klapaucius“ ein und führen ihn aus. Öffnen Sie nun ein zweites Mal das Cheatfenster und geben Sie die folgende Zeichenfolge ein: „!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!; !;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!:!;!“. Für jedes Ausrufezeichen erhalten Sie 1.000 weitere Simoleons auf Ihrem Konto gutgeschrieben.



Mit einem kleinen Trick können Sie zu unerwarteten Reichtümern kommen. So können Sie gleich zu Beginn des Spieles eines der großen Häuser kaufen.

Mülleimer schneller leeren

Zu Beginn eines Sim-Lebens wird viel Zeit mit dem Leeren des Mülleimers vergeudet. Wenn Sie den billigen Mülleimer für 30 Simoleons gekauft haben, können Sie mit einem kleinen Trick Zeit einsparen. Geben Sie dazu Ihrem Sim das Kommando, den Mülleimer zu leeren. Sobald der Sim den Müllbeutel aus dem Eimer geholt hat, können Sie das Kommando widerrufen. Der Sim wird jetzt den Müllbeutel einfach fallen lassen. Geben Sie dem Sim jetzt den Befehl, das Chaos zu beseitigen, und er wird alles wieder in den Mülleimer bringen. Nur ist jetzt der Mülleimer noch fast leer.

Rainer Müller

Pharao

Drücken Sie die Tastenkombination STRG+ALT+SHIFT+C, um ein kleines Eingabefenster erscheinen zu lassen, in welches die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden können:

Pharaohs Tomb	Sie gewinnen das aktuelle Szenario.
Fury of Seth	Der Gott Seth wird böse und zerstört alle militärischen Schiffe.
Treasure Chest	1.000 Goldstücke werden Ihrem Konto gutgeschrieben.
mockattack1	Die gegnerische Armee greift Sie über Land an.
mockattack2	Die gegnerische Armee greift Sie von der Seeseite her an.
Bounty	Mit diesem Cheat-Code wird die nächste Überschwemmung besser als erwartet. In der Stadt muss zusätzlich noch „Osiris" angebetet werden, damit es funktioniert.
Mummys Curse	Die nächste Überschwemmung wird schlechter als erwartet. Auch damit dieser Code funktioniert, muss in der Stadt „Osiris" angebetet werden.
Pharaohs Glory	Der Export der Stadt wird für ein Jahr um 50% erhöht. Dafür muss „Ra" in der Stadt angebetet werden.
Bird of Prey	Die Handelspartner liefern für ein Jahr weniger als erwartet. Damit dieser Code funktioniert, muss „Ra" in der Stadt angebetet werden.
Supreme Craftsman	Dieser Code lässt es zu, dass Lagerplätze weit über ihre Kapazität gefüllt werden können. Damit dieser Cheat funktioniert, muss „Ptah" angebetet werden.
Noble Djed	Alle Schiffsbauer, Weber und Juweliere haben volle Lager. Für diesen Cheat muss „Ptah" angebetet werden.
Typhonian Relief	Soldaten, die in fremde Länder geschickt worden sind, werden durch diesen Cheat beschützt. „Seth" muss dafür angebetet werden.
Seth Strikes	Die beste Kompanie der Stadt wird samt ihres Forts zerstört. Dazu muss „Seth" angebetet werden.
Cat Nip	Häuser und Basare sind voller Güter. „Bast" muss für diesen Cheat angebetet werden.
Kitty Litter	Eine Seuche tritt in der Stadt auf. Verehren Sie dafür „Bast".
Hippo Stomp	Ein Aufstand zieht durch die Stadt.
Side Show	Wenn Sie bereits einen Aufstand in der Stadt haben, können Sie mit diesem Code weitere Demonstranten erschaffen.

Stefan Richter

Unreal Tournament

Wenn Sie im jeweiligen Level Zugriff auf den Translocator haben, können Sie sich mit etwas Übung noch retten, wenn Sie in einen Abgrund fallen. Schießen Sie im freien Fall einfach das Teleporterdevice in die Luft und teleportieren Sie sich nach oben, wenn das Device den höchsten Punkt erreicht hat. Dies wiederholen Sie so oft, bis Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben.

Mit dieser Technik können Sie auch einige sehr gute Scharfschützenpositionen erreichen, wie z. B. das Trenngebirge auf dem „Lava Planet" oder im Level „Facing Worlds" die Plattform direkt über dem Eingang, wo sich auch der Damage Amplifier befindet.

Robert Rödl

Damage der UT-Waffen (Volltreffer im Classic-Modus)

Name:	1. Funktion	2. Funktion
Enforcer	25	– (schneller & ungenauer)
Double Enforcer	50	– (schneller & ungenauer)
GES Bio-Rifle	60	175 (voll aufgeladen)
Shock Rifle	60	75
Pulse Gun	30	40 (1 Sek.)
Ripper (Headshot mögl.)	45	60
Mini-Gun	30 (1 Sek.)	40 (1 Sek.)
Flak Cannon	100	100
Rocket Launcher	100	100
Sniper Rifle (Headshot mögl.)	70	– (Zoom-Funktion)

David Ratsch



Im Level „Codex of Wisdom" hat sich ein Programmierer in einem versteckten Raum verewigt. Benutzen Sie den Code „FLY" oder „GHOST", um durch diese Wand zu kommen.

Unreal Tournament

Wenn Sie in den *UT*-Levels wieder mal vergeblich nach der Redeemer-Waffe suchen oder einfach wissen wollen, welche Waffen den größten Schaden anrichten, dann werfen Sie einfach einen Blick in unsere Tabellen. Diese zeigen allen *Unreal Tournament*-Fans, in welchen Levels Sie interessante Gegenstände finden und welchen Schaden die verschiedenen Waffen bei Ihren Gegnern anrichten.

DEATHMATCH

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg´O´Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
1	Barricade	6-12	Burg	+ Kl. Turm X	+ Keller	-	+ Keller	+ Turm
2	Codex	2-8	Bücherei	-	-	-	+ Bei Sniper	+ Brücke
3	Conveyer	6-12	Fabrik	-	+ Über der Zentrale	+ Mitte d. Lavabottich	-	+ Unter einer Treppe
4	Curse	4-12	Burg	-	-	+ Geheimtür bei Shock Rifle (Schießen)	-	+ Geheimraum am Ende des Steges
5	Deck 16	2-16	Säureanlage	+ Teleporter	-	+ Kiste bei Säure X	-	+ Steg über der Säure
6	Fetid	2-6	Kanalisation	-	-	-	-	+ Röhre über Pipe 1 X
7	Fractal	2-4	Reaktor	-	-	-	-	+ Mitte der Arena
8	Gothic	6-16	Gotische Burg	+ Raum hinter Mosaik	+ Übergang im Hof	+ Häuschen beim Teleporter	-	+ Hochflur (Mitte der Map)
9	Grinder	2-6	Fabrik	-	-	-		-
10	Hyper Blast	2-8	Raumschiffflotte	-	-	+ Heck	+ Heckmitte	+ U-Gang
11	Galleon	4-12	Schiff	+ Ausguck	+ Kiste vor 1. MastX	+ Kiste im Lagerraum X	+ Ganz vorn	+ Wasserfass im untersten Lager X
12	Liandri	2-14	Kampfarena	+ Raum außerhalb	-	+ Treppe zu Balkon X	-	+ Bei Glasstegen
13	Morbias	2-6	Kleine Arena	+ Mitte der Arena	-	-	-	-
14	Morpheus	3-6	Hochhauskomplex	+ Gr. Turm	-	-	+ Kl. Turm	-
15	Oblivion	2-3	Raumschiff	-	-	-	-	-
16	Peak	6-8	Verwinkelter Tempel	-	+ Turm bei Platz	+ Höchstes Dach X	-	+ Mitte von Fallgrube
17	Phobos	4-8	Raumstation	+ Außenhangar	-	+ Außenableger 1	+ Raum bei Haupthalle	+ Außenableger 2
18	Pressure	4-12	Druckkammer	-	+ Wassergang	+ Druckkammer	-	+ Druckkammer
19	Pyramid	8	Pyramiden- Arena	-	-	+ Ganz unten	-	+ Ganz unten
20	Stalwart	2-3	Garage	-	+ Kiste bei Autofenster (sprengen)	-	-	-
21	Stalwart XL	4-6	Große Werkstatt	+ Hinter Schiebetor	-	+ Verstrebungen im Hauptgang X	-	-
22	Tempest	4-16	Arena	-	-	+ Deckenstrebe/Haupthalle X	-	+ Empore neben Haupthalle
23	Turbine	4-8	Arena	-	-	+ Kiste bei Steg X	+ Nische/LüftungsschachtX	+ Mittlere Eisentür (verrostet)
24	Zeto	4-12	Raumstation	-	-	-	-	+ Geheimraum/Haupthalle (Licht eindrücken)

DOMINATION

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg´O´Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
1	Cinder	6-12	Arena	-	+ Strebe bei TOP X	+ Strebe TOP X	-	+ Strebe über LAVA X
2	Condemned	6	Stadtteil	-	+ Kap. Fenster GARAGE	-	-	+ Kasten bei Arturo's X
3	Cryptic	6-12	Myst. Artefakt	-	-	-	-	+ Empore bei GARGOYLE
4	Gearbolt	6-12	Säurefabrik	+ 2. Ebene in Halle	-	-	-	+ Bei Lift (Gitterweg)
5	Ghandhen	6-12	Alte Fabrik	-	+ Flak Cannon Raum X	+ Rocket L. Raum X	-	-
6	Lament	2-4	Alte Fabrik	-	-	-	-	-
7	Leadworks	6-12	Eisenschmelze	-	+ Lüftungsschacht Abzw. BRIDGE - TOWER X	+ Halle gegenü. Medip. Lüftungsschacht X	+ Haupthalle auf Lampe X	+ Lüftungsschacht Abzw. BRIDGE - TOWER X
8	Metal	6-12	Ölplattform	+ Höchster Turm	+ Auf Kran bei CRANE X	+ Plattform ü. HELIPAD	+ Bei Redeemer	+ Kiste bei HELIPAD X
9	Olden	4-6	Tempel	-	+ Kl. Fahrstuhl/2. Etage X	-	-	-
10	Sesmar	6-12	Grabstätte	-	+ Brücke über HALL OF ...	+ HALL OF ... Säule oben grün X	-	+ Nische in Brückenstütze X

ASSAULT

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg´O´Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
34	Frigate	4-8	Kriegsschiff	-	+ Unter Treppe im Kompressorraum	-	-	+ Raum unter der Kanone
35	Guardia	6-12	Kleine Festung	-	+ Bei Objekt 2 X	-	-	+ Bei Objekt 2 X
36	HiSpeed	4-10	Zug	-	+ Zweiter Wagon X oben; 6. Wagon	-	-	+ Vierter Wagon oben X; 6. Wagon
37	Mazon	8-12	Berg - Festung	-	-	-	-	-
38	OceanFloor	8-10	Unterwasserbasis	-	+ Zwischen Terminal 3 und Pooleingang (oben)	-	-	+ Fahrstuhl zwischen Terminal 1 und 3
39	Overlord	8-12	Doomsdaykanone	-	-	-	-	-
40	Rook	6-10	Tempel - Burg	-	-	-	-	-

CAPTURE THE FLAG

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg´O´Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
41	Command	6-8	Kommandozentrale	-	-	+ Rohrausgang (Rot) X; Rohrausgang (Blau) X	+ Rohrausgang (rot) X	+ Fach an der Decke im Flur (Mitte) X
42	Coret	6-12	Arena	-	-	+ Gang in der Mitte	-	-
43	Dreary	8-12	Festung	-	-	+ 3. Ebene (Blau)	-	+ 3. Ebene (Rot)
44	EternalCave	4-8	Höhlenlandschaft	-	-	-	-	+ 2. Ebene (Rot)
45	Face	4-10	Asteroid	+ Teleporter in Basis	+ In der Mitte	+ Basis (Rot & Blau)	-	-
46	Gauntlet	6-8	Arena	+ Mitte/hinter Tor	-	-	-	+ Lavasee (Mitte)
47	LavaGiant	8-14	Lava-Welt	+ Im Wall	+ Rechter Durchgang unten (Blau)	+ Rechter Durchgang unten (Rot)	-	+ Mittlerer Durchgang im Wall
48	Niven	4-6	Reaktor	-	-	-	-	-
49	November	8-12	U-Boot - Werft	-	+ Kisten rechts von Fahne (Blau) X; Kisten bei Wasser (Rot) X	+ U-Bootturm X	-	+ Bunker (Rot); Empore gegenüber Treppe X

X = Jumpboots oder Translocator werden benötigt

GROSSSCHRIFT = Name eines Domination-Punktes

NHL 2000

Die folgenden Cheats werden während des laufenden Spiels eingegeben. Nicht alle Cheats funktionieren mit der ersten Version des Spieles, installieren Sie, wenn möglich, das Update.

Quickftr	Die Spieler sind schneller.
Awaygoal	Die Gastmannschaft bekommt ein Tor zugesprochen.
homegoal	Die Heimmannschaft bekommt ein Tor zugesprochen.
penalty	Strafstoß für das Team ohne Puck.
injury	Die Eingabe verursacht eine Verletzung.
check	Automatischer Check bei Gegnerkontakt.
Victory	Es erscheint ein Feuerwerk.
zambo	Die Eismaschine fährt über das Eis.
spots	Sie sehen eine Spotlicht-Show.
night	Das Spiel findet in einer abgedunkelten Halle statt.
flash	Blitzlichter aus dem Publikum.
headbone	Die Spieler haben alle große Köpfe.
massrink	Das Eis ist sehr zerklüftet.
squeaky	Der Kommentator spricht mit Quietsche-Stimme.
barrywhite	Der Kommentator spricht mit sehr tiefer Stimme.
warp9	Das Spiel wird sehr schnell.
slomo	Das Spiel findet in Slow-Motion statt.
zerog	Der Puck wird während des Flugs nicht langsamer.
Mantis	Die Spieler haben sehr lange Gliedmaßen.
Nhlkids	Alle Spieler werden kleiner.
Buffed	Alle Spieler werden größer.
Gulliver	Die Torhüter werden riesengroß.
Bloody	Die Kämpfe werden härter.
big fight	Das ganze Team schlägt sich auf dem Eis.

Markus Schütte

Prince of Persia 3D

Um die folgenden Tastenkombinationen benutzen zu können, müssen Sie mit der rechten Maustaste auf das Desktop-Icon von *Prince of Persia 3D* klicken und unter „Eigenschaften" den Pfad und Namen des Programms um die Worte „prince megahit" erweitern. Ab Version 1.3 müssen Sie „prince improved" eingeben. Nachdem Sie das Spiel über das Desktop-Icon gestartet haben, stehen Ihnen die folgenden Tastenkombinationen zur Verfügung:

SHIFT+K	Aktueller Gegner wird getötet.
SHIFT+L	Der nächste Level des Spiels wird eingeladen.
SHIFT+S	Die Lebensenergieflasche wird wieder ganz aufgefüllt.
SHIFT+T	Sie bekommen ein Extraleben.
SHIFT+W	Der Prinz schwebt nach unten.
+	Die Zeit läuft schneller.
-	Die Zeit läuft langsamer.

Ralph Böttner

Rollercoaster Tycoon

Wenn Ihnen kurz vor Ablauf der Missionzeit nur noch einige Besucher fehlen, um die geforderte Anzahl zu erreichen, können Sie neben einem radikalen Werbefeldzug mit diesem Trick für mehr Besucher sorgen:

Stellen Sie kurz vor Ende der Mission ein Werbebanner mit der Aufschrift „Kein Durchgang" vor den Eingang. Natürlich muss das Banner so ausgerichtet sein, dass es die Besucher lesen können, die den Park verlassen wollen. Alle Besucher respektieren nun dieses Schild und gehen noch eine Runde durch den Park. Neue Besucher dagegen gehen einfach unter dem Schild durch und erhöhen die Zahl der Parkbesucher. Benutzen Sie diesen Trick aber nur kurz vor Ende einer Mission, da die Parkwertung sehr schnell in den Keller geht, wenn sich nach und nach alle Leute beschweren, dass sie keinen Ausgang finden.



Die virtuellen Parkbesucher in RT sind obrigkeitshörig.

Ulf Reschke

Urban Chaos

Um auf jedes Gebäude klettern zu können, müssen Sie wie folgt vorgehen:

1. Laufen Sie bis an die Wand eines Gebäudes.
2. Drücken Sie die C-Taste, um sich an die Wand zu lehnen.
3. Betätigen Sie die Taste „Nach oben" nur ganz kurz.
4. Drücken Sie C, um sich niederzuknien.
5. Drehen Sie sich mit dem Gesicht zur Wand und drücken Sie nochmals die C-Taste.
6. Wenn die Spielfigur jetzt ganz leicht in der Wand verschwunden ist, können Sie mit der Taste „Nach unten" sofort auf das Dach des Hauses kommen.

Sebastian Luca

Die 24 Stunden von Le Mans

Die folgenden Cheat-Codes sind als Spielernamen einzugeben:

ENDOFFERS	Alle Wagen (Championship)
LEMANSOFFERS	Alle Wagen (Le Mans)
ALLTHECARSNOW	Alle Wagen (Arcade)
ALLTRACKSPLEASE	Alle Strecken (Arcade)
1999CHEATCARS	Alle Wagen (Run)
19BMW99 1999 BMW	LMP (Training)
1999AUDI 1999	AUDI Roadster (Training)
TOYOTA1999	1999 Toyota (Training)
DEBORACING	Debora (Training)
DEBORALM	Deborah (Run)

Robert Sonntag

FIFA 2000 Demo-Version

Die Paarung für das Freundschaftsspiel hängt davon ab, welche Sprache Sie bei der Installation gewählt haben. Wenn Sie das Spiel in einer anderen Sprache installieren, können Sie mit anderen Mannschaften spielen.

Dutch	Niederlande – Deutschland
English	England – Deutschland
French	Frankreich – Brasilien
German	Deutschland – Italien
PortBrzl	Argentinien – Brasilien
Spanish	Spanien – Argentinien
Swedish	Schweden – Dänemark

Michael Schäfer

Thema Technik

Gegen mehr Leistung seiner Grafikkarte hat sicher niemand etwas einzuwenden. Der ultimative Tuning-Schritt ist dabei die Übertaktung. Aber wie geht das und worauf muss man dabei achten?

Sie haben Ihre Grafikkarte schon mit neuen Treibern verwöhnt und trotzdem befinden Sie sich bei Ihrem 3D-beschleunigten Lieblingsspiel immer noch nicht im Bilderrausch? Dann gehört Ihr heiß geliebter Titel vielleicht zu der Sorte Spiel, das aufgrund aufwendiger Optik nach mehr hardwareseitiger Pixel-Power giert. Oder Sie versuchen das Spiel in einer 3D-Auflösung zu zocken, die Ihren 3D-Beschleuniger überfordert. In beiden Fällen sollten Sie sich mit dem Gedanken anfreunden, aus Ihrer Grafikkarte mit etwas gutem Zureden (sprich Tuning) mehr Leistung herauszupressen.

Software-Tuning

Bevor Sie konkret an das Übertakten Ihres 3D-Beschleunigers denken, sollten Sie drei Punkte vorab prüfen, um sicherzustellen, dass Sie alle anderen Optionen bereits ausgeschöpft haben. Punkt 1: Haben Sie wirklich den aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert? Den erhalten Sie entweder beim Karten- oder Chipsatzhersteller und üblicherweise auch auf unserer Heft-CD. Punkt 2: Sofern Sie ein System mit einem Hauptplatinen-Chipsatz besitzen, der nicht von Intel stammt, prüfen Sie, ob Sie den aktuellsten AGP-Treiber installiert haben. Den besorgen Sie sich im ersten Fall direkt beim Chipsatzproduzenten (www.ali.com.tw, www.via.com.tw) und im zweiten Fall bei AMD (www.amd.com/support/software.html). Punkt 3: Haben Sie schon die Grafikbremse namens „vertikale Synchronisation" (VSync) deaktiviert? Sie sorgt dafür, dass eine Grafikkarte erst dann wieder ein neues Bild in den Speicher schreiben kann, wenn der Monitor ein Signal für die komplette Darstellung des alten Bildes sendet. Damit ist die Leistungsfähigkeit eines 3D-Beschleunigers direkt an die Bildwiederholfrequenz des Monitors gefesselt. Mit PowerStrip von der Heft-CD können Sie bei fast allen marktüblichen Karten den VSync ausschalten und dem 3D-Chip mehr Auslauf gönnen.



Das Schweizer Offiziersmesser unter den Grafikutilities ist PowerStrip. Auch Übertakten ist damit möglich.

Overclocking

Wenn das jetzt immer noch nicht genügt, können Sie – selbstverständlich auf eigene Gefahr – den Grafikspeicher und Chip übertakten. Zuerst prüfen Sie, welchen Grafikchip Sie besitzen und ob dieser Chip passiv (Kühlrippe) oder aktiv (Lüfter) gekühlt wird. Rechenknechte mit Kühlrippen stehen Übertaktungsversuchen deutlich reservierter gegenüber als aktiv belüftete. Sie können zwar auch aus einer passiv gekühlten Platine mit Chips der Marke G400, Savage4, TNT2 oder Rage128 noch einige MHz rausquetschen, stabil lassen sich diese Karten aber nur mit einem Lüfter übertakten. Bei Karten mit Voodoo2, Voodoo3 und Rage128 arbeiten Chip und Speicher immer synchron, weisen also die gleiche Taktfrequenz auf. Bei den meisten Beschleunigern ist aber glücklicherweise Asynchronität angesagt, so dass Sie getrennt an Chiptakt und Speicheransteuerung drehen können. Damit lässt sich das Optimum herausholen.

Werkzeugkiste

Am einfachsten übertakten Sie, wenn der Grafikkarten-Hersteller ein entsprechendes Utility mitliefert. So hat Asus eine separate Overclocking-Software auf der Treiber-CD, Creative erlaubt immerhin standardmäßig Speichertuning. In den meisten Fällen hilft jedoch wieder PowerStrip, das zu fast allen Chipsätzen und Karten kompatibel ist. In die „Leistungs"-Abteilung gelangen Sie entweder über einen Rechtsklick auf den Info-Button der Symbolleiste oder über die „erweiterten Optionen". Bei allen Übertaktungsversuchen gilt: Schrittweise vorgehen. Nur „lebensmüde" Overclocker ziehen den MHz-Regler ganz auf. Arbeiten Sie sich Schritt für Schritt vor und benutzen Sie den 3DMark 2000, um die Karte auf Stabilität hin zu überprüfen. Damit tastet man sich langsam an die optimale Geschwindigkeit heran, bei der die Grafikkarte noch ohne zusätzliche Kühlmaßnahmen sicher läuft. Wer mehr will, muss bei passiv gekühlten Platinen einen Lüfter anbringen; hier genügt oftmals ein alter Pentium-Kühler, der mit Draht oder Kabelbinder festgezurrt wird. Achten Sie darauf, dass er sich frei drehen kann, um einen Kabelbrand





Nicht nur als Benchmark, sondern auch als Stabilitätstest eignet sich 3D Mark 2000 von MadOnion.Com.



Bewahrt bei der Voodoo3-Serie kühlen Chip und vor Abstürzen: der V3-Stealth-Lasagna-Kühler von TennMax.Com.

zu vermeiden. Einen guten Übertaktungsruf haben sich in unserem Testlabor Beschleuniger auf Basis des Riva TNT, TNT2, GeForce 256 (DDR) und Voodoo3 verdient.

Individualisten

Leider reagiert jeder 3D-Beschleuniger anders auf Overclocking; das gilt selbst bei zwei offensichtlich identischen Karten. Die Gründe dafür sind vielfältig. Schwankungen bei der Produktion, unterschiedliche Speicherqualitäten und vor allem das Motherboard sind als Verantwortliche auszumachen. Wenn die Hauptplatine nicht genug Spannung für die AGP-Datenverbindung liefert, laufen manche Grafikkarten schon bei der Standardtaktung unzuverlässig. So mancher Voodoo3-Besitzer kann davon ein Liedchen singen. Doch gerade bei diesem Sonderfall gibt es Abhilfe. Die Firma TennMax (www.tennmax.com) hat eine professionell gefertigte Lüfterreihe namens „Stealth" für alle Voodoo3-Platinen im Angebot. Mit deren Hilfe laufen V3-Platinen nicht nur auf Problem-Motherboards stabil, sondern lassen sich auch gut übertakten.

Frei durchatmen

Zum Abschluss noch einige Tipps für die Übertaktungspraxis. Neben der richtigen Kühlung des Grafikchips ist auch der Abtransport der entstehenden Wärme wichtig. Ein Gehäuselüfter und ein freier PCI-Slot neben der Grafikkarte wirken da Wunder. Wenn Sie Ihren Beschleuniger zu hoch getaktet haben und der Rechner beim Neustart hängen bleibt, hilft der abgesicherte Modus. Dazu müssen Sie beim Hochfahren des Rechners rechtzeitig die F8-Taste und „im abgesicherten Modus starten" auswählen. Nun können Sie die Karte gefahrlos wieder heruntertakten.

Thilo Bayer/Armin Lenz

Kummerkasten

P III 500 E

Frage: Ich habe ein Sockel-370-Motherboard mit einem Celeron 366 und möchte den gerne gegen einen der neuen, schnellen Sockel-Coppermines austauschen, geht das?

PC Action: Der FCPGA Pentium III E, auch Sockel-Coppermine genannt, ist nicht ganz kompatibel zum PPGA-Sockel 370 des Celeron. Es geht deshalb nicht, ihn einfach in den Sockel zu stecken. Man benötigt dazu einen Adapter, der z. B. von Freetech angeboten wird. Er konvertiert die Anschlüsse vom FCPGA-Sockel auf PPGA-Format. Für Slot 1 bekommt man ebenfalls Adapterkarten von FCPGA- auf Slot-1-Format.



Gute Aufrüstung für ältere Slot-1- und Sockel-370-Systeme auf Intel BX-Basis.

Wie kann man einen Athlon übertakten?

Frage: Ich habe einen AMD-Athlon-Prozessor und möchte den übertakten. Wie mache ich das?

PC Action: Für die Übertaktung eines Athlon müssen Sie entweder eine Hauptplatine mit FSB-Einstellungen haben (etwa ASUS K7M) oder ein so genanntes Gold Finger Device. Das ist eine kleine Platine, die nach Entfernen der schwarzen Plastikabdeckung auf den Diagnoseport der CPU aufgesteckt wird. Mit ihrer Hilfe können Spannung und Multiplikator für die CPU-Frequenz (FSB x Multiplikator = CPU-Takt) eingestellt werden. Eine Marktübersicht über die erhältlichen Gold-Finger-Platinen gibt es bei www.anative.com/goldfinger. Aus eigener Anschauung können wir den Maximizer und FreeSpeed Pro empfehlen.





Athlon-Übertaktung ja, aber bitte nur mit einem hochwertigen Gold Finger Device für ca. 120 Mark.

UltraDMA/66 funktioniert nicht?

Frage: Mein Motherboard unterstützt UltraDMA/66, aber meine Festplatte läuft nur als UltraDMA/33. Was läuft da falsch?

PC Action: Es gibt drei mögliche Problempunkte. Punkt 1: Ihre Festplatte ist nicht UltraDMA/66-fähig. Punkt 2: Sie verwenden kein 80-poliges UltraDMA/66-Kabel (erkennbar an farbigem Stecker für die Hauptplatinenseite und einem ausgefüllten Steckerloch gegen Verpolung). Punkt 3: Sie müssen UltraDMA/66 im BIOS explizit anschalten, das geschieht in der Regel unter dem Menüpunkt „Integrated Peripherials".

CD-Inhalt 4/2000

Vollversion

Airline Tycoon



Die Spielfiguren

Jede der vier Spielfiguren in *Airline Tycoon* besitzt ihre eigenen Merkmale. Diese sind wichtig, um Schalter, Büros und andere Elemente den vier Spielern und deren Airlines zuordnen zu können.

Name der Airline	Kürzel	Farbe
Sunshine Airways	SA	Blau
Falcon Lines	FL	Grün
Phoenix Travel	PT	Rot
Honey Airlines	HA	Gelb

Tastaturbedienung

Taste	Funktion
B	Spieler geht zu seinem Büro
F	Spieler geht zum Flugzeugmakler
L	Spieler geht zum Last-Minute-Schalter
R	Spieler geht zur Routen-Verwaltung
T	Spieler geht zum Air-Travel-Schalter
U	Spieler geht zu Dr. Uhrig (Büro der Flughafenaufsicht)
W	Spieler geht in die Werkstatt
Tab	Spieler macht sofort Feierabend
F1	Tooltip aufrufen
F2 F7 Esc	Die Optionen aufrufen/Spiel beenden
F3	Spiel laden
F4	Spiel speichern
Pause	Pause ein- und ausschalten
+ F? -	Ablaufgeschwindigkeit beschleunigen/verringern

Das erste Spiel

Heimatflughafen auswählen

Klicken Sie im Hauptmenü mit der Maus auf den Eintrag „Startflughafen". Im folgenden Menü finden Sie alle in *Airline Tycoon* enthaltenen Flughäfen. Mit einem Klick auf die Pfeiltasten können Sie durch alle Flughäfen blättern. Wählen Sie dann mit einem Mausklick den gewünschten Flughafen an. Mit einem Klick auf OK bestätigen Sie Ihre Auswahl und wechseln wieder in das Hauptmenü.

Auswahl der ersten Mission

Klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag „Neues Spiel". Zu Anfang können Sie nur die erste Mission „Ein neuer Job" spielen, alle anderen Einträge werden grau dargestellt und können noch nicht angewählt werden. Klicken Sie mit der Maus auf den Eintrag „Ein neuer Job" und dann auf „Weiter", um die erste Mission auszuwählen. Danach befinden Sie sich in der Spielerauswahl.

Auswahl des Spielers

In *Airline Tycoon* können Sie zwischen vier verschiedenen Fluglinien (Airlines) wählen. Für welche Sie sich entscheiden, ist eine Geschmacksfrage; die verschiedenen Airlines bzw. Spieler haben unseres Wissens keine Vor- oder Nachteile. Beschwören möchten wir das jedoch nicht … Klicken Sie mit dem Mauspfeil auf eine Airline, um diese auszuwählen. Sie können auch den Namen Ihrer Spielfigur ändern, indem Sie auf den vorgegebenen Namen klicken. Sobald eine grüne Markierung angezeigt wird, können Sie einen neuen Namen über die Tastatur eingeben. Klicken Sie nach der Auswahl auf „Start". Das Spiel beginnt …

Der erste Tag

In der ersten Mission werden Sie von Belinda, Ihrer Assistentin, begleitet. Belinda gibt Ihnen zu Anfang wertvolle Hinweise und Tipps zu *Airline Tycoon*. Möchten Sie nicht mehr von Belinda unterstützt werden, drücken Sie einfach die Leertaste.

Zuerst geht es in das Büro des Flughafen-Leiters Dr. Uhrig, wo sich alle Spieler jeden Morgen einfinden müssen. Dr. Uhrig ist verantwortlich für den reibungslosen Flughafen-Betrieb und benimmt sich auch entsprechend. Am ersten Tag wird Dr. Uhrig Ihnen sagen, wie Sie die erste Mission erfüllen können. Falls Sie nicht aufgepasst haben, sollten Sie Ihn einfach nochmal besuchen oder mit ihm telefonieren. Sie sollten ihn jedoch nicht unnötig stören – Dr. Uhrig ist ein sehr beschäftigter Mann.

Das Büro

Ihr Büro ist zu Anfang die wichtigste Schaltzentrale Ihres noch jungen Unternehmens. Genießen Sie die Ruhe, die stilvolle Einrichtung, das schöne Velours und die noch nicht vertrocknete Pflanze in der Ecke; Sie werden bald keine Gelegenheit mehr haben, die Einrichtung Ihres Büros anzuschauen …

Von Ihrem Büro aus können Sie Flugpläne einsehen und planen, Flugzeuge ausrüsten, das Kerosin verwalten, Telefongespräche führen, Post lesen und … natürlich … auch Feierabend machen.

Die erste Mission

In der ersten Mission haben Sie die Aufgabe, fünf Aufträge durchzuführen. Dabei ist es nicht wichtig, wie viel Sie daran verdienen oder wie viele Leute Sie transportieren. Die einzige Bedingung: Sie müssen die Aufträge vor Ihrer Konkurrenz ausführen, ansonsten haben Sie die Mission verloren.

Zu Anfang der ersten Mission besitzen Sie bereits zwei Flugzeuge und haben schon

zwei Aufträge angenommen, die Sie gleich einplanen und fliegen können. Dazu benötigen Sie zuerst das Filofax, in welchem die Aufträge den Flugzeugen zugewiesen werden müssen.

Die ersten Aufträge einplanen

Das Filofax erreichen Sie, indem Sie den Globus in Ihrem Büro und danach das Filofax in der linken unteren Ecke anklicken. In diesem Kapitel erklären wir Ihnen, wie Sie Aufträge einplanen können. Klicken Sie links unten auf den Flieger, um eine Liste mit Ihren Flugzeugen zu sehen. Klicken Sie dann auf den Notizblock rechts, um eine Aufstellung der bereits vorgegebenen Aufträge zu sehen.
Auf der linken Seite müssen Sie nun ein Flugzeug auswählen, welches für mindestens einen der beiden vorgegebenen Aufträge geeignet ist. Ein Flugzeug ist geeignet, wenn:

- Das Flugzeug genauso viele oder mehr Passagiere befördern kann, wie der Auftrag vorgibt.
- Die Reichweite des Flugzeuges mindestens so groß ist, dass es den Auftrag ohne Zwischenlandung ausführen kann.
- Der Auftrag termingerecht geflogen werden kann.

Die entsprechenden Informationen für das Flugzeug erhalten Sie, wenn Sie zuerst ein Flugzeug auswählen und dann auf © klicken. Die dazu passenden Informationen für die Aufträge bekommen Sie durch einen Klick auf das blaue i. Durch Klick auf die linke Lesemarke gelangen Sie jeweils wieder zurück in die Listen.
Sobald Sie mit dem Mauspfeil über die Liste der Aufträge fahren, sehen Sie im linken Planungsfenster die Bereiche hell markiert, in welche Sie den Auftrag gemäß der vorgegebenen Frist setzen können, um diesen termingerecht auszuführen. Klicken Sie jetzt auf einen der Aufträge, so dass sich ein grünes Auftragssymbol am Mauspfeil befindet. Setzen Sie das Symbol im Planungsfenster auf der linken Seite in einen hellen Bereich, indem Sie einfach an die gewünschte Position klicken. Sie können den Auftrag auch nachträglich noch verschieben, solange der Flug noch nicht festgesetzt wurde. Somit können Sie den Auftrag bequem an die richtige Position schieben.
Nach Möglichkeit sollten Sie die beiden Aufträge am gleichen Tag, so früh wie möglich, einplanen, ansonsten wird Ihre Konkurrenz die Mission gewinnen. Falls das Auftragssymbol nach dem Setzen rot umrandet wird, haben Sie den Auftrag zu spät angesetzt und, sofern Sie die Planung nicht ändern, wird Ihnen die Vertragsstrafe abgezogen. Berichtigen Sie die Planung einfach, indem Sie das Auftragssymbol einmal anklicken und an eine Position setzen, an welcher der Auftrag fristgerecht ausgeführt wird. Solange sich der Auftrag am Mauspfeil befindet, können Sie diesen auch mit einem Klick auf die rechte Maustaste wieder zurücklegen und danach einem anderen Flugzeug zuweisen. Weitere Aufträge bekommen Sie am Air-Travel- und Last-Minute-Schalter oder über Ihre Niederlassung, die Sie einfach anrufen können. Des Weiteren finden Sie neben dem Büro von Dr. Uhrig eine Pinnwand (Routenplanung), wo Sie Flugrouten mieten und kündigen können. Feste Routen dienen als sichere Einnahmequelle. Bauen Sie deswegen – das nötige Kapital vorausgesetzt – Ihr Streckennetz stetig aus.

Demo-CD Demos 4/2000

Nox

Schnelle 2D-Action-Hack'n' Slay-Spiele mit Rollenspielelementen à la *Diablo*.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Waffe einsetzen/Gegenstände aufheben
Rechte Maustaste	Charakter geht/rennt auf den Cursor zu
A F S F D F F F G	Ausgewählte Zaubersprüche ausführen
Y	Gegengift trinken
X	Heiltrank verwenden
C	Manatrank trinken

Theocracy

Mittelamerika im 15. Jahrhundert: Der Schamane eines kleinen Stamms sagt die Ankunft der spanischen Eroberer voraus.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Einheiten auswählen
Rechte Maustaste	Einheiten bewegen
Doppelklick	Alle Einheiten diesen Typs auswählen

Superbike 2000

Ein Geschwindigkeitsrausch mit exzellenter Grafikqualität: Testen Sie die Monza-Strecke von EAs neuer Motorrad-Referenz.

Spielsteuerung:

Die Steuerung dürfen Sie in den Spieloptionen frei konfigurieren. Wir empfehlen einen analogen Joystick.

Croc 2

Die knallbunten Abenteuer eines kleinen Krokodils verzauberten schon vor zwei Jahren die Freunde von 3D-Jump&Runs. In *Croc 2* gibt's jetzt ein fröhliches Wiedersehen mit dem niedlichen grünen Reptil.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
X	Springen
2X X	Stampfen
L	Schwanzattacke
↑L ↓L ←L →	Laufrichtung

Devil Inside

Cryos 3D-Action-Adventure zeigt, welch bizarre Formen Reality TV in Zukunft noch annehmen könnte: Jagen Sie als Kandidat einer Gameshow die Kreaturen des Teufels!

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Q	Vorwärts
A	Rückwärts
O	Aktion
R	Waffe ziehen

Metal Fatigue

Echtzeitstrategie plus Roboterbau. *Metal Fatigue* bietet beides.

Spielsteuerung:

Metal Fatigue wird fast komplett über die Maus gesteuert. Das mitgelieferte HTML-Tutorial (in Englisch) enthält eine detaillierte Beschreibung aller Tastaturfunktionen.

Moorhuhn Jagd

Als Werbegag gedacht, erfreut das Ballerspiel inzwischen Tausende.

Spielsteuerung:

Nachdem Sie den Startbildschirm mit der Leertaste übersprungen haben, werden Sie dazu aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Danach startet das Spiel automatisch.

Taste	Aktion
A	Nach links
S	Nach rechts
O	Feuer
R	Nachladen

Starlancer Trailer

(selbstablaufend)

Weltraumsimulation à la *Wing Commander* unter einem neuen Namen. Microsoft verpflichtete hierzu den Bruder von Chris Roberts – dem Kopf hinter *Wing Commander*.

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC ACTION: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Originalgröße: 84 x 119 cm

LARA CROFT 2000
CALENDAR

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC ACTION im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



☒ Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- ○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC ACTION jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PA12



10 Jahre Theo Kranz Versand
AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.
Theo KRANZ VERSAND UND LADEN
Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
nur Laden · kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund
Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Halflife dt. Opposing Force
DM 39,95
Majesty
DM 64,95
StarTrek: Armada
DM 69,95
Daikatana
DM 69,95
PORTOFREI*
Anstoss 3
DM 89,95
Dracula Resurrection
DM 79,95
PORTOFREI*
NOX
DM 79,95
PORTOFREI*
F1 2000
DM 89,95
PORTOFREI*
The Sims
DM 89,95
HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.
Messiah
DM 79,95
PORTOFREI*
Final Fantasy VIII
DM 89,95
10 Jahre Theo Kranz Versand



10 Jahre Theo Kranz Versand
Theo KRANZ VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit PORTOFREI gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur MasterCard und VISA) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr. Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!
10 Jahre
Simon the Sorcerer 3D DM 59,95
Planescape Torment DM 64,95
Police Quest Swat 3 DM 64,95
Dark Project 2 DM 79,95
PORTOFREI*
Need 4 Speed: Porsche DM 89,95
Imperium Galactica 2 DM 69,95
PORTOFREI*
Ultima 9 Ascension DM 74,95
Soldier of Fortune dt. DM 74,95
der Verkehrsgigant DM 69,95
Commandos Prem.Col. DM 49,95
Battlezone 2 DM 69,95
UEFA Championsleague 1999/2000 DM 79,95
UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 255
0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur MasterCard oder VISA): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. PORTOFREI: Dieser Artikel wird portofrei verschickt*. PORTO: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.
KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

10 Jahre Theo Kranz Versand

PC CD-ROM – Jubiläums-SONDERANGEBOTE – NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- 7th Legion (SVR) .... 9,95 DM
- Alpha Centauri Classic (März) .... 34,95 DM
- Apollo 18: Moon Mission (SVR) .... 19,95 DM
- Army Men - Classique (SVR) .... 19,95 DM
- Barrage (SVR) .... 29,95 DM
- Battletech: Mech Commander .... 29,95 DM
- Biing! 2 - CL .... 39,95 DM
- Bust a Move 2 .... 9,95 DM
- Caesar - Gold Edition .... 39,95 DM
- Caesar 3 - Classic .... 34,95 DM
- Commandos 1+2-Pr.Collect.(Mrz) . 49,95 DM
- Dark Projekt D.C - Prem.Collection 39,95 DM
- Deathrap Dungeon Prem.C.(SVR) . 19,95 DM
- Dethkarz (SVR) .... 19,95 DM
- Die Siedler II Gold Edition-Cl. .... 34,95 DM
- Die Völker .... 39,95 DM
- Dogday (SVR) .... 9,95 DM
- Drakan - Order of the Flame .... 34,95 DM
- Drakan - US-Vers. .... 34,95 DM
- Dune 2000 Classic (März) .... -34,95 DM
- Flight Unlimited 2-LowPrice(SVR) . 34,95 DM
- Gorky 17 .... 39,95 DM
- Grand Theft Auto (SVR) .... 19,95 DM
- Heart of Darkness SP .... 24,95 DM
- Holiday Island + Szen. - SP ..... 24,95 DM
- Jagged Alliance 2 - CLassic ...... 29,95 DM
- King's Quest 8 - Maske d.Ewigkeit 34,95 DM
- Lands of Lore 3 .... 29,95 DM
- M.A.X. 2 (SVR) .... 9,95 DM
- Manhatten (SVR) .... 39,95 DM
- Monkey Island 3 - Classic .... 24,95 DM
- Netstorm - Islands at War (SVR) .. 19,95 DM
- Nice2 + Tune Up .... 34,95 DM
- Nightlong - Union City Conspiracy 9,95 DM
- Panzer Dragon .... 9,95 DM
- Pizza Syndicate .... 34,95 DM
- Populous - Die Schöpfung .... 19,95 DM
- Prince of Persia 3D .... 29,95 DM
- Racing Sim.2-Renntraining(SVR) .. 19,95 DM
- SAGA - Age of the Vikings (SVR) .. 29,95 DM
- Seven Kingdoms-Soft Price (SVR) . 9,95 DM
- Seven Kingdoms 2 - Fryhtan Wars 39,95 DM
- Shadow Company: Left for Dead . 39,95 DM
- Silver - SP .... 34,95 DM
- Sinistar: Unleashed - CL .... 19,95 DM
- Speed Buster - Classique (SVR) ... 19,95 DM
- Starcraft - SP .... 34,95 DM
- Starcraft: Broodwar (M) .... 14,95 DM
- Starsiege .... 49,95 DM
- StarWars EP1: Dunkle Bedr(Mrz) .. 39,95 DM
- StarWars EP1: Racer (März) ...... 39,95 DM
- Jedi Knight+Myst.of Sith-CL ..... 39,95 DM
- StarWars: Behind the Magic - CL .. 24,95 DM
- StarWars: Rogue Squadron - CL .. 39,95 DM
- StarWars: X-Wing Alliance - CL .. 39,95 DM
- X-Wing vs Tie+Balance - CL ..... 39,95 DM
- Superbike World Championship .. 19,95 DM
- Syyrah - The Warp Hunter (SVR) .. 9,95 DM
- Theme Park & Theme Hospital Cl. .-39,95 DM
- Thrust Twist + Turn (SVR) .... 49,95 DM
- Tomb Raider 2 D.C.-Prem.Collect. . 19,95 DM
- Tomb Raider 3 D.C. (März) .... 34,95 DM
- Turok 2 - DV .... 19,95 DM
- UEFA Champions League 98/99 .. 19,95 DM
- Unreal - Jewel Case .... 19,95 DM
- Unreal Tournament .... 49,95 DM
- V-Rally - SP .... 24,95 DM
- Wall Street Traider-Pr..Col.(SVR) .. 29,95 DM
- Warcraft II - Exclusivedition ...... 34,95 DM
- Warzone 2100 - Prem.Coll.(Mrz) .. 29,95 DM
- World League Basketball (SVR) .. 9,95 DM
- Worms 2 .... 29,95 DM
- X-Beyond the Frontier - Classic .. 39,95 DM
- X-COM: Interceptor (SVR) .... 19,95 DM

Achtung: Die Spiele in diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie bei „portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt

PC CD-ROM

- Panzer Elite .... 64,95 DM
- Panzer General IV West.Assault . 69,95 DM
- Pharao .... 74,95 DM
- Planescape Torment .... 64,95 DM
- Play the Games - Volume 2 ... 54,95 DM
- Player Manager 2000 (März) ... 69,95 DM
- Police Quest Swat 3 .... 64,95 DM
- Pro Pinball - Fantastic Journey . 59,95 DM
- Quest For Glory 5: Drachenfeuer . 79,95 DM
- Railroad Tycoon - Gold Pack .... 34,95 DM
- Railroad Tyc.-Second Century(M) 34,95 DM
- Rainbow Six - Eagle Watch (M) . 29,95 DM
- Rainbow Six - Gold Pack (K) .... 59,95 DM




Verkehrsgigant (PC) 69,95

Anstoss 3 (PC) 89,95

- Rainbow Six - Rogue Spear .... 69,95 DM
- Rally Championship Edition 2000 69,95 DM
- Rallymasters (März) .... 69,95 DM
- Rayman 1 + Video .... 39,95 DM
- Rayman 2 .... 64,95 DM
- Renegade Racers .... 64,95 DM
- Republic .... 74,95 DM
- Revenant .... 84,95 DM
- Risiko II (März) .... 59,95 DM
- Roller Coaster Add On (M) ..... 34,95 DM
- RTL Box Manager .... 29,95 DM



Dark Project 2 (PC) 79,95

Daikatana (PC) 69,95

- RTL Fußball Manager-Anpfiff(Mai) 66,90 DM
- Sega Rally 2 .... 69,95 DM
- Septerra Core-Legacy of Creator 69,95 DM
- Shogun (Mai) .... 74,95 DM
- Siedler 3 .... 54,95 DM
- Siedler 3-Geheimnis d.Amazon.(M) 39,95 DM
- Siedler 3 + Geh.d.Amazonen ... 74,95 DM
- Siedler 3 Gold Pack (März) ...... 99,95 DM
- Sim City 3000 Holiday Edit. ...... 74,95 DM
- Sim City 3000 - Mission CD (M) . 29,95 DM
- Simon the Sorcerer 3D (Apr.) ... 64,95 DM
- Die Sims (März) .... 89.95 DM

PC CD-ROM




Superbike 2000 (PC) 79,95

Käfer Total (PC) 59,95

- Slave Zero (März) .... 69,95 DM
- Soldier Of Fortune DV (März) .. 74,95 DM
- Soulbringer (Mai) .... 69,95 DM
- South Park Chef's Luv Shack ... 69,95 DM
- South Park Rally .... 59,95 DM
- Space Clash - das letzte Imperium 34,95 DM
- Spec Ops II .... 69,95 DM
- StarTrek - Der Aufstand .... 69,95 DM
- StarTrek: Armada (März) .... 69,95 DM
- StarTrek: New Worlds (Aug.) ... 64,95 DM
- StarTrek: Star Fleet Command .. 69,95 DM




Nox (PC) 79,95

Panzer Elite (PC) 64,95

- StarWars Droids .... 64,95 DM
- StarWars: Force Commander(Mrz) 69,95 DM
- Stephen King's F13 .... 39,95 DM
- Sudden Strike (März) .... <TBA>
- Super 1 Karting .... 69,95 DM
- Superbike 2000 (März) .... 79,95 DM
- Supreme Snowboarding .... 79,95 DM
- SAT1 - Swing .... 39,95 DM
- System Shock 2 .... 79,95 DM





Ultima Ascension (PC) 79,95

Messiah (PC) 79,95

viele Artikel portofrei*

keine Nachnahmegebühr

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit [portofrei] gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur [MasterCard] und [Visa]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr!

10 Jahre

PC CD-ROM




Janes F/A 18 (PC) 74,95

Final Fantasy VIII (PC) 89,95

- Tachyon (Mai) .... 79,95 DM
- Team Alligator (März) .... 54,95 DM
- Techno Mage (Juni) .... 74,95 DM
- Thandor - Die Invasion .... 59,95 DM
- The longest Journey (März) .... <TBA>
- Theme Park World .... 84,95 DM

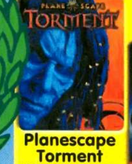



Majesty (PC) 64,95

Simon the Sorcerer (PC) 59,95

- Theocracy (März) .... 69,95 DM
- Tiger Woods PGA 2000(Mrz) ...... 79,95 DM
- Tomb Raider 4 .... 99,95 DM
- Total Annihilation: Kingdoms ... 49,95 DM
- Tycoon Collection .... 69,95 DM
- Tzar (März) .... <TBA>
- UEFA 2000 (März) .... 79,95 DM
- Ultima 9 Ascension (März) ...... 79,95 DM
- Ultima Online Renaissance (F ... 39,95 DM

PC CD-ROM



Earth 2150 (PC) 64,95

Planescape Torment (PC) 64,95

- Ultima Online Second Age ..... 49,95 DM
- Ultima World Edition (K)(Mä: ... 79,95 DM
- Urban Chaos .... 79,95 DM
- Verfolgungsjagd (Mai) .... 69,95 DM




Half-Life dt. Op. Force (PC) 39,95

Conflict Freespace 2 (PC) 64,95

- Der Verkehrsgigant .... 69,95 DM
- Vikinks (März) .... 74,95 DM
- Virtual Skipper (März) .... 54,95 DM
- Die Völker - Gold Edition .... 64,95 DM
- Die Völker - Zusatz CD .... 24,95 DM
- V-Rally 2 (Juni) .... 69,95 DM
- Warcraft 2 Battle.net Edition ... 39,95 DM
- Wheel of Time .... 79,95 DM
- Wild Metal Country (SVR) ...... 74,95 DM
- Worms - Full Wormage (K)(SVR) 84,95 DM
- Worms: Armageddon .... 64,95 DM
- X-Beyond the Frontier - Add On .. 29,95 DM
- Y2K Adventure .... 54,95 DM
- You Don't Know Jack 2 - SP.Ed. . 69,95 DM




Soldier of Fortune (dt) (PC) 74,95

LeMans 24 Stunden (PC) 64,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich Tel.:0049-9313545288 Umrechnung inkl. Bankgebühren 1 DM = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-3545222 ODER 01805-211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur [MasterCard] oder [Visa]): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. [portofrei]: Dieser Artikel wird portofrei verschickt*. [PORTO]: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. In der Rubrik „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin und informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.



In der 3D-Spielansicht kann es ohne Update auf Version 1.02 häufig zu Abstürzen des Computers kommen.

Gelbe Karte

Anstoss 3 **Startschwierigkeiten**

Zwei Wochen nach Veröffentlichung schloss Ascaron das offizielle Diskussionsforum „Anstoss 3 – Fragen und Probleme". Die Gründe, laut eigener Aussage: „technische Probleme" und Beiträge, die „nicht mehr auf einer sachlichen Ebene" gründeten. Künftig sollen nur Beiträge von registrierten Usern zugelassen sein. Was war passiert? Etliche Kunden, bei denen schon während der Installation die ersten Probleme auftraten, ließen ihrem Frust im Diskussionsforum freien Lauf – verständlicherweise, schließlich haben sie viel Geld bezahlt. Die Probleme sind, wie auch von Ascaron-Mitarbeitern im Forum erklärt, auf verschiedene Ursachen zurückzuführen: In manchen Fällen reicht der Festplattenspeicher nicht aus, um die Installation durchzuführen. Das Installationsprogramm zeigt dies nicht an und bricht den Vorgang ab. Bei einer Vollinstallation benötigen Sie knapp 700 MB, allerdings müssen Sie dazu noch eine Auslagerungsdatei rechnen, die auf über 100 MB anwachsen kann. Erst über 800 MB freiem Festplattenspeicher sind Sie auf der sicheren Seite, ansonsten sollten Sie die kleinere Installation wählen. Ferner gibt es bei einigen Rechnern Probleme, die CD akkurat zu lesen, was auf beschädigte Datenträger schließen lässt, für die ein Umtauschrecht besteht. Schreib- und Lesefehler machen sich folgendermaßen bemerkbar: Das Spiel warnt vor einem Virenbefall und verweigert den Start oder der Kopierschutz springt an, weil die CD im Laufwerk nicht als Original erkannt wird. In beiden Fällen lässt sich *Anstoss 3* nicht ausführen. Einen Großteil der Probleme behebt schon das erste Update, das eine knappe Woche nach der Veröffentlichung erhältlich war. Zeitgleich stellte Ascaron einen Patch zur Verfügung, der Hardwareinkompatibilitäten mit Cyrix-Prozessoren ausräumt. Führen Sie diesen erst nach der Version 1.02 aus.

Häufige Abstürze – warum?

Neben inhaltlichen Bugs gibt es auf etlichen Systemen technische Fehler, die teilweise einen Absturz des Computers provozieren. Meist liegt das an veralteten Treibern der Grafikkarte. Oft genügt das Update auf Version 1.02, um regelmäßige Abstürze in der 3D-Stadionansicht zu verhindern. Das Update bringt darüber hinaus viele Verbesserungen mit sich, die Vorgänge transparenter gestalten. Eine Aufstellung finden Sie in der zugehörigen Readme-Datei, in der auch einige taktische Tipps zum Spiel enthalten sind, sowie Methoden, wie sich scheinbare Fehler des Spiels vermeiden lassen. Trotz dieser Nachbesserung kündigte Ascaron einen weiteren Patch an, der mittlerweile auf der Homepage verfügbar sein sollte. Alternativ finden Sie ihn auf der nächsten Cover-CD.

Info: www.ascaron.com



Faustabwehr: Mit v1.02 treten nicht mehr unrealistisch viele Tore auf.



Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Anstoss 3 v1.02 (d)
Anstoss 3 Cyrix-Patch

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können:

Einfacher, schneller, besser!

TA: Kingdoms **Performance deutlich verbessert**



Selbst im Einheitengewimmel bleibt Kingdoms jetzt flüssig.

Wie üblich bei Cavedog wird an längst veröffentlichten Spielen noch geraume Zeit weitergearbeitet, verbessert und getüftelt, um auch das Letzte aus ihrem Rechner rauszuholen. Nach dem Update auf die Version 3.0 läuft *TA: Kingdoms* flüssiger und schneller. Durch die Verbesserung der Performance soll jetzt selbst ein P200 ausreichen, um das Spiel genießen zu können, vorausgesetzt Sie haben mindestens 64 MB RAM. Der Patch nimmt Feinkorrekturen an den Einheiten vor und beseitigt letzte Bugs. Für den Mehrspielermodus stehen zudem zwei neue Karten zur Auswahl, außerdem soll es die Version 3.0 allen Cheatern wieder schwerer machen, in den Mehrspielergefechten zu mogeln. Damit ist *Kingdoms* jetzt reif für die angekündigte Erweiterung „Iron Plague".

Info: www.cavedog.com



Auf der Cover-CD

Updates CD #1

TA: Kingdoms v3.0 (e)

Endlose Abenteuer

Darkstone **Neue Aufträge und Editor**

In der Version 1.05 stellt *Darkstone* eine neue Herausforderung dar: Im Modus „Legend", den Sie ab der Erfahrungsstufe von 60 anwählen können, treten Ihnen noch stärkere Monster entgegen. Damit Sie sich jedoch in den bekannten Gebieten und Abenteuern nicht langweilen, haben Sie die Möglichkeit, sieben weitere Abenteuer mit dem Titel „Journey in Uman" zu spielen, die Sie ebenfalls auf der Cover-CD finden. So können Sie ihre Charaktere bis auf einen Level von 120 bringen. Ab der Erfahrungsstufe 100 altern die Recken nicht mehr, Sie brauchen also keine Angst zu haben, dass ihre aufgepäppelten Helden an Altersschwäche sterben. Um die neuen Aufträge zu spielen, müssen Sie nur den Ordner „quest" in ihrem *Darkstone*-Verzeichnis erstellen und die Datei „Journey in Uma.mtf" dorthin kopieren. Außerdem will Delfine Software demnächst einen Editor veröffentlichen, mit dem Sie ihre eigenen Quests erstellen können.

Info: www.delphinesoft.com



Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Darkstone v1.05b (d)

Darkstone – Journey in Uma



Journey in Uma ist der neue Darkstone-Spielplatz. Erfahrene Haudegen finden im Legend-Modus eine besondere Herausforderung.

Intelligente Cops

SWAT 3 **Umfangreiches KI-Update**



Endlich vermeiden es die sogenannten Spezialisten, in die Schusslinie zu kommen und bleiben brav in Deckung.

Bei *SWAT* mag es sich um eine Spezialeinheit der LAPD handeln, im Spiel ließ die Professionalität der Einsatzkräfte jedoch zu wünschen übrig. Mit dem Update auf Version 1.20 soll dieses Verhalten der Vergangenheit angehören: Geben Sie einem Polizisten beispielsweise den Befehl sich zu verschanzen, bleibt er in Deckung und fängt nicht an, umherzuwandern. Beim Einsatz von Blendgranaten und Spiegeln versuchen sie möglichst nicht ins Schussfeld der Terroristen zu geraten – eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Nebenbei beseitigt der Patch auch kleinere Bugs, die im Zusammenhang mit dem Missiondesign stehen. Spätestens wenn Sierra den angekündigten Mehrspielermodus veröffentlicht, werden intelligent handelnde Teammitglieder dringend benötigt.

Info: www.sierrastudios.com



Auf der Cover-CD

Updates CD #1

SWAT 3 v1.2 (d)

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▶	1	Age of Empires 2 / *Microsoft*	17,1%
2	▲	5	Unreal Tournament / *GT Interactive*	17,0%
3	▲	4	Indiziertes Spiel / *Activision*	11,8%
4	▼	3	Half-Life (deutsch) / *Havas Interactive*	9,2%
5	▲	6	FIFA 2000 / *Electronic Arts*	5,3%
6	▲	8	Baldur's Gate / *Interplay*	5,2%
7	▲	neu	StarCraft: Brood War / *Blizzard*	4,0%
8	▲	9	Earth 2150 / *TopWare*	3,9%
9	▲	neu	Anstoss 3 / *Ascaron*	2,7%
10	▼	2	GTa2 / *Take 2*	2,6%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Diablo 2	26,8%
2	▲	4	Half-Life: Team Fortress 2	14,1%
3	▶	3	Black & White	9,9%
4	▲	5	Duke Nukem 4ever	7,0%
5	▲	neu	Star Trek: Voyager - Elite Force	5,6%
6	▲	neu	Die Sims	5,5%
7	▲	neu	Grand Prix 3	4,2%
8	▼	7	Dark Project 2: The Metal Age	2,9%
9	▼	8	Max Payne	2,8%
10	▼	6	Vampire	2,7%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Anstoss 3	Ascaron
2	▲	neu	Indiziertes Spiel	HD Interactive
3	▲	4	SWAT 3	Havas Interactive
4	▲	neu	Flughafen Manager	Take 2
5	▲	neu	Dracula: Ressurection	Microids
6	▲	neu	Toy Story 2	Disney Interactive
7	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive
8	▼	2	Half-Life: Op. Force	Havas Interactive
9	▲	neu	Drakan	GT Interactive
10	▶	10	StarCraft: Brood War	Blizzard

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Planescape Torment	Interplay
2	▼	1	Age Of Empires 2	Microsoft
3	▲	neu	Entraîneur 3 (Champ. Manager 3)	Eidos
4	▲	5	Indiziertes Spiel	Activision
5	▲	neu	24h du Mans (Le Mans 24)	Infogrames
6	▲	neu	Rally Championship 2000	Ubi Soft
7	▲	10	Theme Park World	Electronic Arts
8	▼	6	Pharao	Havas Interactive
9	▼	3	Tomb Raider 4	Eidos
10	▼	4	FIFA 2000	Electronic Arts

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Delta Force 2	NovaLogic
2	▼	1	Championship Manager 3	Eidos
3	▼	2	Age of Empires 2	Microsoft
4	▶	4	Indiziertes Spiel	Activision
5	▲	neu	Norton Antivirus 2K	Symantec

Quelle: MCV UK

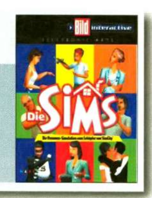
Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Who wants to be a Millionaire	Disney Int.
2	▲	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
3	▼	2	Pokémon Studio Blue	TLC
4	▼	1	Pokémon Studio Red	TLC
5	▲	neu	Indiziertes Spiel	Activision
6	▲	7	Barbie_Gotta Groove	Mattel
7	▼	5	Age of Empires 2	Microsoft
8	▼	6	Deer Hunter 3	Wizard Works
9	▲	neu	Frogger	Hasbro Int.
10	▼	9	Cabela's big Game Hunter 2	Head Games

Quelle: MCV USA/incite PC Gaming

Gewinner der letzten Ausgabe:

Knut Rosenthal
Könkendorf
erhält ein Spiel
Die Sims
(Test des Monats 3/2000)



Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	2. Quartal 2000
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	März 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2000
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Interplay	2. Quartal 2000
Halo	Actionspiel	Bungie	September 2000
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	Juni 2000
Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	GOD	Juni 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	Oktober 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	Mai 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	3. Quartal 2000
Oni	Actionspiel	Take 2	Juni 2000
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	März 2000
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	Mai 2000
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	2. Quartal 2000
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal 2000
Dark Project 2: The Metal Age	Action-Adventure	Eidos	März 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	September 2000
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2000
F1 2000	Rennspiel	EA Sports	März 2000
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	Juni 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	THQ	April 2000
Need For Speed Porsche	Rennspiel	Electronic Arts	März 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	März 2000
Deus Ex	Rollenspiel	Eidos	April 2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	2. Quartal 2000
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	März 2000
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal 2000
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Activision	3. Quartal 2000
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	Mai 2000
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	3. Quartal 2000
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	April 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal 2000
Tiger Woods 2000	Golf	Electronic Arts	März 2000
Strategie			
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	1. Quartal 2000
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2000
WarCraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	4. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-51 00 55 (Spieletipps)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-57 23 33 Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
01 90-90 00 30 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 51 38 Mo-Fr 9^{00}–13^{00}

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- GT Interactive www.gtinteractive.de
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
0 61 03-99 40 41 (Mailbox)

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Interactive Magic www.imagicgames.de
01805 - 22 11 26 Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}

- Konami www.konami.com
069-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8^{00}–18^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 Mo-Fr 15^{00}–20^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12^{00}–20^{00}
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
0 21 31-60 73 33 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15^{00}–20^{00}

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eine der abgebildeten Top-Prämien – kostenlos!

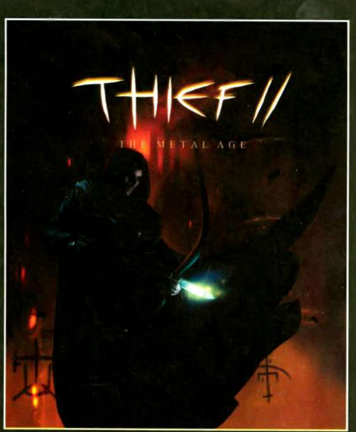
Gratis: 2.000 Online-Minuten* von AddCom:



***Geniales Angebot:** Mit AddCom schnell und günstig ins Internet:*
33 Stunden kostenlos Internet-Surfen. Ohne Vertragsbindung. Ohne Verpflichtung. Die Freiminuten* haben einen Gesamtwert von DM 58,-!

*Mit www.AddCom.de gehen Sie ganz ohne Risiko ins Internet. Bitte beachten Sie, dass die Freiminuten ausschließlich in der Tarifzone täglich von 18.00 Uhr bis 9.00 Uhr sowie samstags, sonntags, an bundeseinheitlichen Feiertagen rund um die Uhr und nur bei Nutzung bis spätestens zum 15.6.2000 angerechnet werden können. Außerhalb dieses Freikontigents, d. h. Mo.-Fr. 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr, fällt der reguläre Preis von 4,9 Pf/Min. an. Das Angebot gilt nur für AddCom-Neukunden und nur bis 15.5.2000. Das Angebot gilt nur für Deutschland! Nähere Infos bei AddCom: Telefon 0180 - 523 59 90.

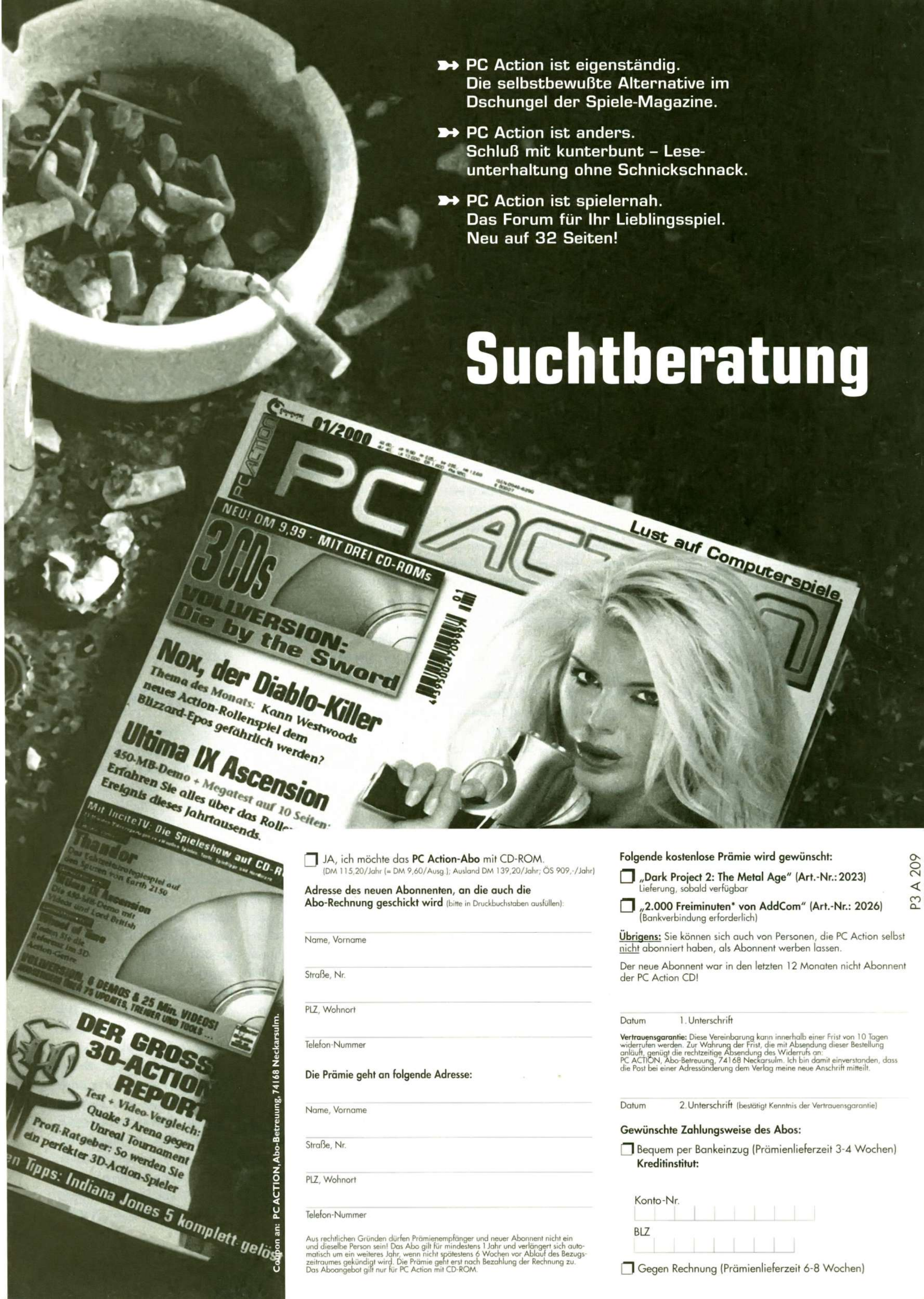
Dark Project 2: The Metal Age



Der Meisterdieb kehrt zurück. Gehen Sie in Dark Project 2: The Metal Age als Langfinger auf 3D-Diebestour! Schleichen Sie sich von Schatten zu Schatten, von Haus zu Haus und beweisen Sie sich als Einbrecherkönig! Dabei zählt nur eins: Nur nicht von den Wachen oder den fiesen Dampfmaschinen-Monstern erwischen lassen!

Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist und nur solange der Vorrat reicht! Das Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Systemvoraussetzungen: Pentium 233, 32 MB RAM


PC Action ist eigenständig.
Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
PC Action ist anders.
Schluß mit kunterbunt – Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.
PC Action ist spielernah.
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.
Neu auf 32 Seiten!
Suchtberatung
01/2000
PC ACTION
Lust auf Computerspiele.
NEU! DM 9,99 · MIT DREI CD-ROMs
3CDs
VOLLVERSION: Die by the Sword
Nox, der Diablo-Killer
Thema des Monats: Kann Westwoods neues Action-Rollenspiel dem Blizzard-Epos gefährlich werden?
Ultima IX Ascension
450-MB-Demo + Megatest auf 10 Seiten:
Erfahren Sie alles über das Rolle
Ereignis dieses Jahrtausends.
Mit InciteTV: Die Spieleshow auf CD-R
Thandor
VOLLVERSION, 6 DEMOS & 25 Min. VIDEOS!
DER GROSS
3D-ACTION
REPORT
Test + Video-Vergleich:
Quake 3 Arena gegen
Unreal Tournament
Profi-Ratgeber: So werden Sie
ein perfekter 3D-Action-Spieler
Tipps: Indiana Jones 5 komplett gelös
Coupon an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.
JA, ich möchte das PC Action-Abo mit CD-ROM.
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland DM 139,20/Jahr; ÖS 909,-/Jahr)
Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Telefon-Nummer
Die Prämie geht an folgende Adresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Telefon-Nummer
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PC Action mit CD-ROM.
Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
„Dark Project 2: The Metal Age" (Art.-Nr.: 2023)
Lieferung, sobald verfügbar
„2.000 Freiminuten* von AddCom" (Art.-Nr.: 2026)
(Bankverbindung erforderlich)
Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.
Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD!
Datum 1. Unterschrift
Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.
Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis der Vertrauensgarantie)
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ
Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)
P3 A 209

Sprechstunde



Ach wie gut, dass niemand weiß ...

Pepsi-Carola. Wer glaubt, das sei ein neues, limonadenhaltiges Getränk speziell für die weibliche Zielgruppe, den muss ich an dieser Stelle eines Besseren belehren. Pepsi-Carola ist ein Vorname, der 1999 von einem deutschen Standesamt genehmigt wurde. Lassen Sie sich das auf der Zunge zergehen: Pepsi-Carola. Was für ein hübscher Name! Pumuckl, Rapunzel, Windsbraut, Blücherine, Gneisenauette, Katzbachine, Napoleon und Waterloo sind aber auch nicht schlecht. Ganz zu schweigen von Winnetou. Spätestens wenn die Knirpse und Knirpsinnen voraussichtlich ab 2005 zur Schule gehen, werden sie ihren Eltern ewig dankbar sein. Klassenkameraden wie Rosa Schlüpfer und Axel Schweiß dürften vor Neid erblassen. Leider lassen diese langweiligen Standesämter nicht mehr Kreativität zu. Ich finde es beschämend, dass Namen wie Atomfried, Grammophon, Lenin, McDonald und Sputnik abgelehnt wurden. Oder was ist gegen Störfried und Bierstübl einzuwenden? Hoffentlich bin ich erfolgreicher, wenn ich mal Nachwuchs haben sollte. Mein Sohn soll Egon-Shooter heißen und meine Tochter auf den Namen Gamepaddy hören. Wünschen Sie mir Glück! Ihnen wünsche ich noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Verwirrt

[...] Von den letzten Ausgaben war ich halbnackte Frauen auf dem Cover gewöhnt. Und was habe ich diesmal bekommen? Ein nacktes Kinn! Na prima! Weißt du eigentlich, wie ihr mich verwirrt habt? Ich habe zwei Stunden bei meinem Zeitschriftenhändler verbracht, auf der Suche nach der neuen PC Action. Immer wenn ich eine in der Hand hatte, dachte ich mir, dass es das nicht sein kann, weil nur das Kinn und keine Frau auf dem Cover war. Also suche ich weiter und gehe nicht mehr nach dem Namen, sondern orientiere mich am Titelbild. Dann hatte ich den Playboy in der Hand und musste beim Durchblättern feststellen, dass darin keine Spieletests waren. Nach besagten zwei Stunden habe ich, als mein Zeitschriftenhändler nicht hingeschaut hat, von der PCA und vom Playboy das Cover abgerissen und vertauscht. So habe ich mir eine (selbst gebastelte) PC Action im Playboy-Cover gekauft. (Ich wüsste zu gerne, wer den Playboy im PC-Action-Cover gekauft hat). [...]

Peter Prenosil per E-Mail

Zunächst meine Warnung an die Kinder. Was der Prenosil gemacht hat, ist strafbar! Bitte nicht ausprobieren! Ansonsten fasse ich kurz die Geschehnisse der vergangen Monate zusammen: Wenn wir eine Frau auf dem Cover haben, beschwert sich die „Das-ist-sexistisch“-Fraktion. Haben wir einen Herrn drauf, meldet sich der Männergesangsverein „Frauen sind genial“ e.V. zu Wort. Würden wir wieder zu Render-Artworks greifen, käme eine Protestwelle von beiden Vereinigungen und vielen anderen Konsumenten. Sie würden darauf hinweisen, dass sie es nicht gut finden, dass die PC Action so aussieht wie jedes 0815-Spielemagazin. Das zeigt uns einmal mehr, dass wir es a) leider nicht jedem recht machen können und b) fast nur die Leser schreiben, denen etwas nicht gefällt, während die anderen – die meisten – zufrieden sind. Wenn alle das Thema Cover so humorvoll sehen würden wie Peter, wäre übrigens vielen Leuten geholfen. Nachdem mein Antrag, gar nix auf das nächste Cover zu drucken, von meinem Chef für nicht gut befunden wurde, habe ich wenigstens zum Teil meinen Willen durchgesetzt. Deshalb prangt auf dem vorliegenden Titel das Bild meiner zukünftigen Frau, die ich bei meinem letzten USA-Aufenthalt kennenlernte.

Entschuldigung!

Herr Fränkel! Ich habe Ihre Späße in den Leserbriefen immer mitverfolgt. Doch in letzter Zeit, so muss ich feststellen, fällt mir Ihre extrem große Feindlichkeit gegenüber Österreichern auf. Die Antwort auf den Leserbrief von Frau Regina Burghart gab mir den Rest. Was ist so schlimm daran, ein Österreicher zu sein? Wenigstens kann man bei uns Spiele, die in Deutschland zensiert sind, legal kaufen. Ich bitte darum, dass dieser Brief veröffentlicht wird und dass die Antwort eine Entschuldigung ist. [...] Alles klar? (Ein verärgerter Österreicher).

Ladislaus Geiger per E-Mail

Hiermit entschuldige ich mich aufrichtig bei allen Österreichern, die nicht nachvollziehen konnten, dass meine Äußerungen scherzhaft gemeint waren. (Glauben Sie mir, als ich diesen Satz tippte, hatte ich meine linke Hand auf der Bibel und die rechte zum Schwur erhoben!) Jetzt ein paar Anmerkungen für Menschen anderer Nationalität und für Österreicher, die verstanden haben, dass meine Äußerungen nicht ernst gemeint waren: Ich weiß um die Bedeutung Österreichs, das beispielsweise Arnold Schwarzenegger hervorgebracht hat. Dessen Verdienste kann ich gar nicht genug würdigen. Allen Österreich-Hassern und Unwissenden sei gesagt: Arnold Schwarzenegger ist der erste Muskel, der sprechen kann. Zwar nur österreichisch und später amerikanisch mit österreichischem Akzent, aber immerhin. Nicht lustig finde ich die Anmerkung eines Lesers, ich solle den „begriffsstutzigen Österreichern auf den Sprung helfen“, indem ich „nach jedem ironischen oder sarkastischen Satz ein (I) oder (S)“ in Klammern setze. Erstens ist diese Aussage beleidigend und zweitens würde es nur verwirren, weil die Österreicher annehmen könnten, gemeint seien (I)taliener und (S)chweizer. 'tschuldigung, das wollte ich jetzt nicht, ist mir rausgerutscht. In Wirklichkeit liebe ich die Österreicher, nicht erst seit unserem Cover-Girl Manuela Ray (vgl. Kasten „Kleider machen Leute“). Ich grüße bei der Gelegenheit Familie Hoffer aus Graz, die bezeugen könnte, dass ich Österreicher mag.

Wut im Bauch

[...] Mein neuer, aus Einzelkomponenten bestehender PC [Es folgt eine Auflistung zu einem Athlon-Monstergerät mit GeForce-DDR-Karte] und das 3D-Action-Spiel The Wheel of Time sollten mir die langen Winterabende versüßen. Und nun kommt's: Das Game läuft nur im Software-Rendering-Modus mit geringen Details und mäßiger Auflösung. Die grafische Qualität des hervorragenden Ego-Shooters ist mit meiner Grafikkarte indiskutabel schlecht. Die Hardwareliga sagt dazu: Die Softwareentwickler sind schuld. Eine Recherche bei Guillemot, die das Game mit der GeForce-Karte getestet haben, hat ergeben, dass die Karte nicht besser unterstützt wird, auch nicht mit den neuesten Grafikkarten- bzw. Nvidia-Treibern. Das Game braucht einen Patch. [...] Die Softwareliga sagt da-

JUMP geht weiter >>
Jugend mit Perspektive

Arbeit für Junge

Kein Ausbildungsplatz, kein Schulabschluss? Keine Arbeitsstelle? Jump! Die Bundesregierung und die Bundesanstalt für Arbeit führen ihr erfolgreiches Sofortprogramm weiter.

Junge Leute unter 25 Jahren erhalten die Chance, in eine berufliche Qualifizierung einzusteigen, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu absolvieren.

Zwei Milliarden Mark stellt die Bundesregierung im Jahr 2000 für laufende und neue Maßnahmen zur Verfügung. Für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, gibt es Lohnkostenzuschüsse. Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt – und alle gewinnen.

Noch heute weitere Infos anfordern. Oder direkt zum Arbeitsamt.

Die Rufnummer für Qualifizierung und Arbeit

0 8000–100 001

www.sofortprogramm.de

Gratzfeld







Redakteure an den Pranger

[...] Ich kann vor Zorn und Wut über so eine Unverschämtheit nur eines aus mir herausschreien: Pranger! Pranger! Da schreibt der Herr Christian Müller einen äußerst interessanten Bericht über die neuen Formel-1-Simulationen und beendet seinen Artikel auf folgende Weise: „F1 2000 wird europaweit am 30. März veröffentlicht werden, zwei Wochen bevor der erste Grand Prix der Saison 2000 im australischen Sydney gestartet wird." Nur leider starten die Fahrer des Formel-1-Zirkus bereits am 12. März – und nicht in Sydney, sondern in Melbourne. Asche auf das Haupt von Herrn Müller. Da ich ein freundlicher und höflicher Mensch bin, könnte ich auf eine öffentliche Bloßstellung am Pranger verzichten, wenn ich dafür entweder GP 3 oder F1 2000 bekommen könnte. [...]

Christoph Hruschka per E-Mail

Obgleich mir der Sinn nicht eingeht, haben wir die von Christoph Hruschka vorgeschlagene Züchtigungsmethode umgesetzt und den Kopf von Christian Müller mit Asche bestreut. Um Ihnen deutlich zu machen, dass ich bei der Strafverfolgung beinahe meinen Job verloren hätte, hier der ungekürzte interne E-Mail-Verkehr der PC-Action-Redaktion:

Fränkel an alle Mitarbeiter:
Yes! Darauf haben wir gewartet, ein passender Prangerantrag mit Absender zum Fehler von Herrn Müller. Strike!

Müller an Fränkel:
Nix, der kriegt von mir *GP 3* und *F1 2000* im Original, DER WIRD GESCHMIERT! =)

Fränkel an Müller:
Danke für diese Aussage, die ich prompt gegen Sie verwenden kann, hehe.

Müller an Fränkel:
Als ViSdP-Depperl [= Verantwortlich im Sinne des Presserechts, Anm. v. hfr] kann ich aber Gesetze auch drehen und wenden, wie ich will. ;-)

Fränkel an Müller:
Dann kündige ich jetzt und geh' heim. Also was jetzt: Schmieren oder leiden? *grins*

Harald Fränkel hat in seinem Meinungskasten das Entstehen von Kindern ohne Zeugungsvorgang als „Unbefleckte Empfängnis"/„Wunder wie in Bethlehem" bezeichnet (PCA 3/2000, S. 12). Damit meinte er wohl die Lehre von der Jungfrauengeburt (Maria blieb vor, bei und nach der Geburt Christi Jungfrau); die Lehre von der unbefleckten Empfängnis besagt nämlich, dass Maria, die ganz normal gezeugt wurde (ihre leiblichen Eltern heißen Joachim und Anna), frei war von dem Makel der Erbsünde, also insofern unbefleckt war (s. auch den Wallfahrtsort Lourdes). Klar, wer seine Zeit damit vertüddelt, sich an Covergirls aufzugeilen oder sich die Einzelheiten der menschlichen Fortpflanzung auszumalen, dem bleibt keine Zeit, sich über die Wahrheit zu informieren. Einer der beiden Hauptgründe, weswegen jemand die katholische Lehre ablehnt, ist eben der, dass er sie gar nicht kennt. Ein anderer Grund ist das Verhaftetsein in unsittlichen Gelüsten (Covergirls und so). Wundert es da noch, dass der Bildungsgrad des Durchschnitts-PCA-Redakteurs erheblich unter dem einer toten Spitzmaus liegt. Mich nicht!

W. Beck, Köln

Nun, mich selbst wundert's erst recht nicht, dass mein Bildungsgrad erheblich unter dem einer toten Spitzmaus liegt. Ich kenne mich ja schon lange genug. Aber mussten Sie das gleich so deutlich sagen? Muss doch nicht jeder wissen, oder? Jedenfalls war mir der Fehler unendlich peinlich, was im Sinne der Pranger-Rubrik eine ausreichende Strafe sein sollte. Und allen Schülern hat W. Beck aus Köln einen möglicherweise entscheidenden Wissensvorsprung für das Fach Religion verschafft.

zu: Auf jeden Fall sind die Grafikkartenentwickler schuld. Die Karte hat unausgegorene, noch viel zu junge Treiber. [...] Mein Fehler: Ich glaubte der Industrie und kaufte einen PC. Das war gut so. Dann glaubte ich eurer Zeitschrift und kaufte mir Wheel of Time. Das war gut so. Anschließend kaufte ich für 800 Eier die 3D Prophet DDR-DV1. War das gut so? Und dann dachte ich, dass das alles miteinander funktioniert. Das war schlecht. Jetzt mal im Ernst, Harald: GT Interactive und Guillemot schieben sich gegenseitig die Schuld in die Schuhe und lassen mich als Kunden im Regen stehen. [...] Ich habe zigtausend Mark ausgegeben und nur noch Wut im Bauch. Mach' ich was falsch oder bin ich einfach zu alt für diese Freizeitsparte?

Detlef Matthäi, Rauenstein

Meine persönliche Meinung, dass mir keine Grafikkarte GeForce DDR in den Rechner kommt, weil sie nach der Deutschen Demokratischen Republik benannt ist, interessiert an dieser Stelle wohl kein Schwein und Guillemot würde mich wegen Umsatzeinbußen verklagen. Deshalb widerrufe ich es gleich wieder. Im Prinzip hast du alle Maßnahmen ergriffen, die wir in solchen Fällen als „Ferndiagnose" empfehlen können. Manchmal wirkt es Wunder, die aktuellsten Treiber zu installieren. Wenn du diese Zeilen liest, sind vielleicht bereits neue erschienen, die dir endlich weiterhelfen. Ein paar Ratschläge für die Zukunft hätte ich noch: 1. Wenn ich auf der sicheren Seite sein will, würde ich mir nicht immer die brandneuesten PC-Bauteile zulegen, weil es oft einige Zeit dauert, bis diese auch von allen Spielen sinnvoll unterstützt werden. Ein ähnliches Problem mit moderner Technik sieht man häufig, wenn beispielsweise ein neues Auto auf den Markt kommt. Es gab da mal einen Wagen, nennen wir ihn einfach mal B-Klasse, der fiel regelmäßig um, sobald ein Elch seinen Weg kreuzte. Leute, die sich direkt nach Erscheinen eines anderen Autos, nennen wir es mal Ei aus Ingolstadt, ein solches zulegten, dürfen jetzt nachträglich einen Backofengriff (Fachsprache: Spoiler) am Heck nachrüsten lassen. 2. Beachtet bei unseren Tests im Wertungskasten die Zeile „Sinnvoll", denn das ist sinnvoll. Im Fall von *Wheel of Time* haben wir beispielsweise eine 3dfx-Karte empfohlen. 3. Wenn ein Spiel partout nicht laufen mag und auch ein Patch nix hilft, würde ich es zwecks Umtausch ins Geschäft zurückbringen. Die andere Option, verärgert darauf sitzen zu bleiben, ist schlecht für den Blutdruck. 4. Ich hoffe, du hast die zigtausend Mark nicht nur ausgegeben, um *Wheel of Time* zu spielen. Sonst müsste ich an dieser Stelle raten, dass du niemals zigtausend Mark für ein einziges Spiel ausgeben solltest.

Feige?

[...] Ich habe eine bittere Enttäuschung erleben müssen, als ich die Ausgabe 3/00 in der Hand hielt. Ich schlug wie immer zuerst das Spielerforum auf, und sah KEIN Quake 3. Nanu dachte ich, bin ich blind oder seid ihr bloß zu feige, Quake 3 im Spielerforum trotz der Indizierung weiterzuführen? [...]

Richard Hainbach, Berlin

Lesen und lesen lassen!

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games oder PC Action ein halbes Jahr kostenlos.



PC Action im Abo:

- Pünktlich - Keiner kriegt sie früher
- Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

PC ACTION

Lust auf Computerspiele.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; ÖS 909.-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show incite TV
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/ Jahr, ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD oder PC Action DVD.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

❒ **1/2-Jahres-Abo PC Games mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2024)**

❒ **1/2-Jahres-Abo PC Action mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2025)**

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action DVD.

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 A 030

Kleider machen Leute

Erinnern Sie sich an unser Covermodel der Ausgabe 11/99? Es zeigte eine Dame mit Körperbemalung, die seinerzeit für einiges Aufsehen sorgte. Was Sie aber sicher noch nicht wussten: Wir haben damals beim Fototermin auch Bilder gemacht, auf dem Manuela Ray aus Österreich (!) mit mehr als nur Farbe bekleidet war – mit einem Fußballtrikot nämlich. Glücklichen Umständen ist es zu verdanken, dass mir dieses brasilianische Leibchen vor zwei Wochen in die Hände fiel. Und wissen Sie was? Ich verlose das Teil einfach. Schreiben Sie mir, warum ausgerechnet Sie dieses T-Shirt von Nike brauchen. Der Schöpfer der kreativsten, blödesten oder langweiligsten Begründung (über die Gewinnbedingungen mach' ich mir später Gedanken) bekommt das Trikot auf dem Postweg. Bitte geben Sie Ihre Adresse an und ob ich das Hemd vorher waschen soll.

Das können Sie gewinnen! (Nur das T-Shirt, wohlgemerkt!)

Dass wir nicht über indizierte Spiele berichten, liegt am deutschen Recht, wonach „jugendgefährdende Spiele" nicht beworben werden dürfen. Artikel in Spielezeitschriften wurden leider schon einmal als Werbung ausgelegt. Im aktuellen Falle hätte dies zur Folge haben können, dass die Staatsanwaltschaft die gesamte Auflage einkassiert. Der entstehende wirtschaftliche Verlust könnte gleichbedeutend mit der Beerdigung der PC Action sein. Da wir weder unseren Job verlieren noch vorbestraft sein wollen, können wir dieses Risiko nicht eingehen. Ich kann nur um Verständnis bitten. Was ich persönlich von der Gesetzeslage im Zusammenhang mit der Pressefreiheit halte, kann sich jeder denken.

Her das Zeug!

[...] Schon seit Monaten habt ihr keine Lesersoftware mehr veröffentlicht (vermutlich, weil ihr keine mehr geschickt bekommt). Ich denke, das liegt vor allem daran, dass ihr sie in der Vergangenheit einfach nur auf die CD gepresst und nicht weiter erwähnt habt. Als Programmierer interessiere ich mich dafür, was die Konkurrenz so macht :-), doch in eurer Zeitschrift suche ich seit Monaten vergebens. Was ihr in Ausgabe 3/2000 mit dem Spiel PC Action – The Game gemacht habt, finde ich sehr gut. Ihr habt die Lesersoftware bewertet (zwar nicht ganz so realistisch) und sie etwas erläutert. [...] Neben der Bewertung könntet ihr einen Lesersoftware-Wettbewerb veranstalten.

Christian Ruppert per E-Mail

Der „Test" des PCA-Spiels in Ausgabe 3/2000 war natürlich eine Ausnahme. Das Programm war einfach herzallerliebst. Entsprechend viel Lob kam von den Lesern. Eine Komplettlösung finden Sie diesmal auf CD 1 unter Aktuelles, Tools. Für diejenigen, die unsere Lobhudeleien nicht verstanden haben (doch, solche Menschen gab es!), möchte ich betonen, dass die Wertung von 100 Prozent ein Scherz war. Christian Ruppert hat Recht, dass wir in den vergangenen Monaten wenig Lesersoftware bekommen haben. Deshalb möchte ich noch einmal rufen: Her mit dem Zeug! Ein Wettbewerb ist allerdings nicht geplant. Wäre sinnlos, da bereits ein zweiter Teil von *PCA – The Game* in Planung ist und kein anderes Programm besser sein kann.

Lebensretter

Falls dein Alzheimer immer noch anhält, will ich dir auf die Sprünge helfen! Man kann das Teletubby-Spiel zum Beispiel bei www.the-sammy.de runterladen. [...]

Thilo Dittes per E-Mail

Thilo Dittes und einige andere Leser haben mir gewissermaßen das Leben gerettet, nachdem ich bekanntlich mit Anfragen à la „Wo krieg' ich das her?" bombardiert worden war. Den Teletubby-Shooter „Laa Laa strikes back" gibt es also unter http://www.thesammy.de/Index_2.htm, www.spotlight.nl oder http://www.ksc-united.de. Jetzt flehe ich zu Gott, dass wenigstens einer dieser Links noch funktioniert, wenn dieses Heft im Handel ist. Und noch was aus der Abteilung Schwachsinn in Tüten: Diesmal erhalten Sie endlich die Auflösung, wie Frauen Geld vom Automaten abheben. Das erläuternde Dokument ist bei Haralds lustigen Leserbrieftools auf der CD zu finden.

Hilferuf

[...] Ich bin ein 14-jähriger Computercrack, der sich jeden Monat euer Magazin kauft. [...] Mein Problem ist nur, dass ich seit Ausgabe 11/99 keinen PC mehr besitze und aus finanziellen Gründen auch nicht die Aussicht auf einen neuen habe. Könntet ihr mir da nicht aushelfen? [...]

Name ist der Redaktion bekannt

Das war jetzt scherzhaft gemeint, oder? Ich hätte dir fast einen Rechner im Wert von 5.000 Mark geschickt. Zunächst wollte ich den tollen Schnorrer-Trick aber selbst ausprobieren und fragte bei einer Autozeitschrift an, ob sie mir nicht einen neuen Ferrari zukommen lässt, damit ich den Test zu dem Flitzer besser nachvollziehen kann. Die hatten aber keine Lust. Und da habe ich beschlossen, meine Wut an dir auszulassen. Erschwerend kam hinzu, dass ich Geburtstag hatte und deshalb schlecht gelaunt war, als ich diese Zeilen schrieb. Blöd, oder?

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion





Inserentenverzeichnis PC Action 04/2000

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❐ PC Action mit CD-ROM 01/00	zu DM 9,99	
❐ PC Action mit CD-ROM 02/00	zu DM 9,99	
❐ PC Action mit CD-ROM 03/00	zu DM 9,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl.Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise
(bitte ankreuzen)

❐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

STAR WARS™: Episode I



Die Dunkle Bedrohung™

Das Spiel basiert auf der Geschichte des lang erwarteten Films "Die Dunkle Bedrohung" und versetzt Sie in die Rollen der wichtigsten Charaktere des Films: Jedi-Ritter Obi Wan Kenobi, Jedi-Meister Qui Gon Jinn, Königin Amidala und Captain Panaka.

RACER™

Übernehmen Sie die Rolle des jungen Sklaven Anakin Skywalker, des Champions Sebulba oder eines der 20 anderen unbarmherzigen Mitstreiter, und nehmen Sie mit Ihrem von zwei riesigen Turbinen angetriebenen Podracer an galaktischen Turnieren oder Rennen teil.

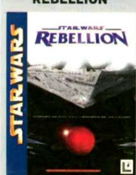


STAR WARS™: X-Wing Alliance™ DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

Star Wars: X-Wing Alliance fesselt den Spieler mit atemberaubender *Star Wars* Action und verfügt über eine wesentlich verbesserte 3D-Umgebung. Das Spiel bietet einen story-orientierten Einspieler-Modus, verschiedene Mehrspieler-Modi sowie zum allerersten Mal die Möglichkeit, die *Millennium Falcon* in einem Angriff auf den zweiten Todesstern während des Kampfes um Endor zu fliegen. *Star Wars:* X-Wing Alliance wartet mit spektakuläreren Raumkämpfen und mit mehr als doppelt so vielen Schiffen und Objekten auf, als jede *Star Wars* Flugsimulation bisher. Die Missionen können sich in bis zu vier verschiedenen Sektoren abspielen, und Schlachten können innerhalb der gleichen Planetengruppen, mehreren Sonnensystemen oder auch verteilt in der gesamten Galaxis geführt werden.

DM 49,95*

STAR WARS™: REBELLION™



Das Strategiespiel von LucasArts: Zerschlagen Sie die Allianz und nehmen Sie das Schicksal in die Hand. In *Star Wars*™ Rebellion™ haben Sie unzählige Möglichkeiten, Ihr taktisches und strategisches Können unter Beweis zu stellen.

TENDER LOVING CARE- DIE VERSUCHUNG



Wir führen Sie in Versuchung...
Erleben Sie John Hurt in einem faszinierenden Psychothriller über Lust, Betrug und Verführung. Wann haben Sie zuletzt nur DM 49,95 für Ihren Psychiater bezahlt?

STAR WARS™: X-WING VS. TIE FIGHTER™



Nun können Sie Ihren Mut in rasanten Echtzeit-Weltraumschlachten unter Beweis stellen. Treten Sie gegen 2 bis 8 Spieler über Modem, Netzwerk oder Internet an, um den besten Kampfpiloten der Galaxis zu ermitteln. Inklusive Missions.

GRIM FANDANGO™



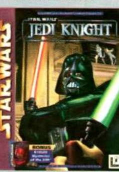
Grim Fandango™ kombiniert Elemente des klassischen Film Noir mit einer mysteriösen Story, in der Manny Calavera, Reisebüroinhaber im Land der Toten, vier Jahre auf der Suche nach Erlösung ist. Grim Fandango™ ist das ambitionierteste Grafikadventure, das LucasArts jemals entwickelt hat.

STAR WARS™: Episode I MAGIE EINES MYTHOS™



Magie eines Mythos ist die faszinierende Führung durch den neuesten *Star Wars*™ Film! LucasArts Entertainment Company LLC bietet den Fans mit *Star Wars*™: Episode I *Magie eines Mythos*™ die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen des Films zu werfen.

STAR WARS™: JEDI KNIGHT™ *



* & Missionen: "Mysteries of the Sith™" Der 3D-Shooter der Extraklasse! Möge die Macht mit Ihnen sein! In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreidimensionalen *Star Wars*™ Welten mit Ihrem Lichtschwert und unterschiedlichen Feuerwaffen gegen die Dunkle Seite der Macht.

STAR WARS™: ROGUE SQUADRON™



Star Wars™: Rogue Squadron™ gibt dem Spieler erstmals die Gelegenheit, in den Raumanzug von Luke Skywalker zu steigen und ihn gegen das Imperium in den legendären X-Wings, Y-, A- und V-Wings kämpfen zu lassen, um der *Star Wars*™ Galaxie die Freiheit wiederzugeben.

Ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

X- Beyond The Frontier

Seit der Mensch erkannte, dass die Erde keine Scheibe ist, träumt er davon, zu den Sternen zu reisen!



X - Beyond the Frontier ist ein faszinierender Genremix mit Action-, Simulations- und Strategieanteilen. Nutzen Sie Ereignisse oder Naturkatastrophen auf den verschiedenen Planeten, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigene Ware herzustellen, und verbessern Sie durch Handel Ihren experimentellen Raumjäger, um ihn in eine wirksame Waffe gegen Ihre Feinde zu verwandeln. Eine rasante hardwarebeschleunigte 3D-Engine, die alle vorhandenen 3D-Grafikkarten unterstützt, begleitet von einem realistischen 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende zu führen, liegt ganz bei Ihnen!

N.I.C.E. 2 King Size

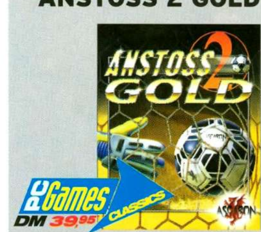
Voll auf Speed!

Mit N.I.C.E. 2 King Size kriegen Sie die volle Packung: die preisgekrönte Vollversion plus das Add-On Tune-Up. Fahren Sie die giftigsten Serienautos der Welt und messen Sie sich mit den härtesten und brutalsten Rennfahrern, die der Rennsport je hervorgebracht hat. Nutzen Sie die skurrilsten Waffen oder teilen Sie kräftig aus. Hier lernen Sie die Härte des Amateurrennsports kennen. Ob Fahrzeugtuning, Time Attack, Netzwerkmodus, bei strahlendem Sonnenschein oder bei Nebel...nehmen Sie einfach noch einen kräftigen Schluck Benzin, schrauben Sie die Gatling Gun auf die Motorhaube und ab auf die Strecke!

Weitere PC Games Classics

DM 19,95*	**Toshinden 2 +++ Rent a Hero +++ Grand Prix 500 +++ RedJack +++ Sinistar**
DM 29,95*	**Monkey Island Special +++ Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Vermeer +++ Elisabeth I. +++ Fatal Racing +++ Test Drive Off-Road +++ Outlaws™ +++ Monkey Island 3 +++ Dark Secrets of Africa +++ Deadlock 2 +++ Jack Nicklaus 5**
DM 39,95*	**Jetfighter 3+ +++ LucasArts Zehn Adventures +++ Test Drive 4**

ANSTOSS 2 GOLD



ANSTOSS 2 GOLD vereinigt nicht nur die Topseller ANSTOSS 2 und ANSTOSS 2 - Verlängerung, sondern enthält auch noch ein 100-seitiges Buch, geschrieben von Gerald Köhler, mit Tipps & Tricks, Taktiken, Hintergründen und vielem mehr.

STAR WARS™: SHADOWS OF THE EMPIRE™



Shadows of the Empire enthält ein Jetpack-Abenteuer, Mann-gegen-Mann Kämpfe in labyrinthartigen Innenleveln, Snowspeeder-Kämpfe und Weltraumschlachten. Han Solo hat seine *Millennium Falcon* und Freund Dash Rendar die *Outrider*, ein stark gepanzertes und multifunktionales Raumschiff.

STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™



Garantiert das unterhaltsamste *Star Wars*™ Multimedia-Handbuch der Galaxis! Ein Muss für alle wissensdurstigen *Star Wars*™ Fans, das keine Fragen offen lässt!

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt! Vertrieb: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



WWW.THQ.COM

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.



CeBIT 2000

Im Westen nichts Neues

Was haben der kultige Silvester-Sketch „Dinner for One" und das Technik-Mekka CeBIT gemeinsam? Beide bieten bei ihren jährlichen Neuauflagen nichts wirklich Revolutionäres, aber jeder schaut es sich trotzdem erwartungsvoll an. Wir haben unnachgiebig einige Neuigkeiten für Sie ausgebuddelt!

Wenn die Zeit der CeBIT naht, droht Hannover in jeder Hinsicht der Super-Gau. Wer hier jedoch spielerrelevante Neuerscheinungen entdecken will, muss entweder die Nadel im Heuhaufen suchen oder die Eintrittskarte zu den geheimen Demonstrationen hinter verschlossenen Türen besitzen. Wir haben in der Multimedia-Halle 9 jeden Stein für Sie umgedreht und einige Trends im Grafik- und Soundbereich ausgemacht.

3dfx

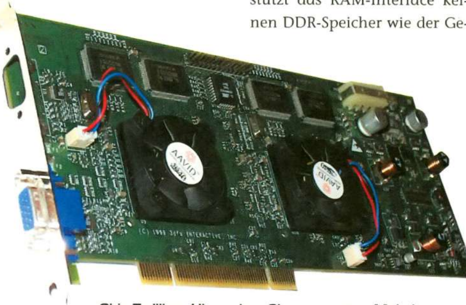
Wer als normaler Messe-Besucher die neuen Produktreihen Voodoo4/Voodoo5 auf Basis des VSA-100-Chips in Aktion sehen wollte, wurde leider enttäuscht. Lediglich ei-

VSA-100-Familie

Hier sehen Sie alle Grafikkarten, die 3dfx bisher auf Basis des VSA-100 offiziell angekündigt hat.

Modell	Bauform	Chips	Speicher	Füllrate	T-Buffer
Voodoo4 4500	PCI/AGP	1xVSA-100	32 MB	366 MPixel	Nein
Voodoo5 5000	PCI/AGP	2xVSA-100	32 MB	667 MPixel	Ja
Voodoo5 5500	AGP	2xVSA-100	64 MB	667 MPixel	Ja

nige mysteriöse Wandmotive deuteten auf neue Zeiten bei 3dfx hin, außerdem absolvierte das Lara-Croft-Modell Lara Weller als Trostpflaster einen gut besuchten Auftritt. Im stillen Kämmerlein wurde jedoch eine mit 100 MHz getaktete Voodoo5 5000 PCI (finaler Takt: 166 MHz) auf einem Macintosh- und PC-System in Spieleaktion gezeigt. Der Mac-G4-Rechner zeigte den *Star Wars Racer* mit voller Kantenglättung (vier Samples pro Bildpunkt), die störende Polygonkanten und das in der Bewegung auftretende „Pixelflimmern" wegzauberte. Optisch spannender war der direkte Vergleich zwischen der V5 5000 und einer GeForce-Karte bei einem bekannten Spiel mit der *Q3*-Engine. Auch hier waren bei der V5 dank Vollbild-Kantenglättung keine pixeligen Linien mehr zu sehen, während die GeForce-Platine etwas farbenprächtigere Bilder auf den Schirm zauberte. Außerdem hatte 3dfx den Programmcode für die V5 so verändert, dass die Spielfiguren mit Motion-Blur-Effekten (Bewegungsunschärfe) durch den Level stolzierten. Optisch sehr ansprechend war auch die Demonstration mit *Rally Championship* von EA. Während bei der GeForce extremes Pixelflimmern das Bild trübte, konnte die V5 hier mit einer „ruhigen" Spieldarstellung aufwarten. Genau hier dürfte auch der größte Vorteil der T-Buffer-Technologie liegen. Bei Spielen wie *Drakan* oder *Ultima 9*, die weniger von der Zeichengeschwindigkeit des Grafikbeschleunigers als von der CPU-Frequenz abhängen, gönnt sich der Zocker einfach mehr Bildqualität durch Aktivieren der Kantenglättung. Bei Füllratenfressern wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2* verzichtet er dementsprechend darauf. Ansonsten wurden immerhin einige noch unbekannte Details der neuen Voodoo-Architektur bekannt gegeben. So rechnet der VSA-100-Chip intern mit 40-Bit-Genauigkeit, um eine möglichst fehlerfreie Bildausgabe zu gewährleisten. Außerdem unterstützt das RAM-Interface keinen DDR-Speicher wie der GeForce von Nvidia. Was Verfügbarkeit, Preise und Spielebundle angeht, hüllt sich 3dfx noch in Schweigen. Wir vermuten, dass erste Boards ab Mai verfügbar sind. Das Schlachtschiff Voodoo5 6000 wurde noch nicht angekündigt.


Chip-Zwilling: Hier sehen Sie zum ersten Mal eine funktionsfähige Voodoo5 5000. Die beiden Chips steuern jeweils 16 MB Speicher an.

Interview

Auf der CeBIT unterhielten wir uns mit dem extra eingeflogenen Peter Wicher über Voodoo4/5.

PC ACTION Die neuen Voodoo-Karten kommen ja mit großer Verspätung. Sind sie trotzdem wettbewerbsfähig?

Peter: Wir glauben fest daran, dass unsere Chip-Skalierbarkeit und die daraus resultierende Zeichengeschwindigkeit sowie Qualitäts-Features wie T-Buffer und Texturkompression die Spieler voll überzeugen werden.

PC ACTION Bei der V3-Serie habt ihr es Übertaktern nicht gerade leicht gemacht. Wollt ihr das nun ändern?

Peter: Definitiv! Alle Boards der V4-/V5-Reihe besitzen Lüfter, außerdem werden wir das Thema „Übertaktungs-Utility" freizügiger angehen.

PC ACTION Ihr bietet nun das erste Mal die Ausgabe in 32 Bit Farbtiefe an. Hat die Einzelchip-Serie Voodoo4 mit normalem SDRAM hier nicht gravierende Geschwindigkeitsnachteile?

Peter: Selbstverständlich ist der Speicher in 32 Bit Farbtiefe immer der Bremsklotz. Aber unser Technik-Guru Scott Sellers hat persönlich das Speicher-Interface ausgeknobelt. Das Ziel für Voodoo4 lautet: gute Spielbarkeit in 1.024x768 Bildpunkten bei 32 Bit.

» Wir werden Übertaktern mehr Möglichkeiten an die Hand geben. «


Peter Wicher, Director of Product Marketing


PCI-Kraft: Die Erazor X PCI von Elsa macht den Voodoo3-PCI-Platinen mächtig Konkurrenz.

Ati

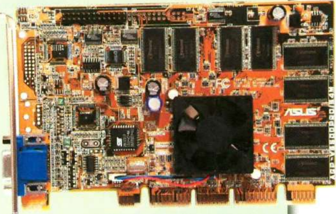
Der OEM-Imperialist Ati hat unerwartet ein Kaninchen aus dem Hut gezaubert. Der noch als „Rage 6" bezeichnete Chip soll ab August nicht nur auf der Leistungsseite mit Nvidias GeForce-Nachfolger „NV15" Schritt halten können, sondern diesen bei den in Hardware beschleunigten Fähigkeiten weit übertreffen. Bemerkenswert ist die volle Unterstützung für alle drei gängigen Bump-Mapping-Techniken (Emboss, Dot 3 und Environment Mapped). Ebenfalls herausragend ist die Vorbereitung auf Spiele mit dreifach texturierten Bildpunkten; hiervon kann der Rage 6 gleich zwei pro Takt zeichnen. 3D-Morphing, 3D-Texturen und Schattentexturen sind weitere Leistungsmerkmale.

Elsa

Einen Ausblick in die Zukunft bot Elsa mit dem Ecomo-4D-Bildschirm. Er stellt ohne Revelator-Brille 3D-Eindrücke dar, indem Prismen die spaltenweise versetzt dargestellten Bilder jeweils dem entsprechenden Auge zuspielen. Dabei werden durch zwei Kameras die Augenpositionen des Betrachters ausgemessen und die Prismenstellung entsprechend angepasst. Noch kostet dieser Spaß aber 50.000 Mark. Während alle Welt nur vom AGP-Steckplatz spricht, wird Elsa als erster Kartenhersteller im April eine GeForce-Karte

GeForce 64 MB

Eine der wenigen CeBIT-Überraschungen bescherte uns die Ankündigung von Dell, MSI und Asus, GeForce-Beschleuniger mit 64 MB Speicher auf den Markt zu bringen. So konnten wir diesen grafischen Leckerbissen bei Asus im Hinterzimmer bewundern. Die GeForce-beschleunigte V6600 Pro wird schon bald mit satten 64 MB SDRAM auf den Markt kommen. Auch die mit Award-Ehren bedachte V6800 wird in einer 64-MB-Variante eine Neuauflage erleben; im Gegensatz zur V6600 handelt es sich hierbei aber um Speicher des Typs Double Data Rate. Erste Tests im Internet bescheinigen den 64er-Versionen vor allem Stärken in hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe. Ein derart hohes lokales Speicherpolster umgeht die Notwendigkeit, die langsame AGP-Verbindung über Gebühr zu beanspruchen. Preislich liegen diese Monster-GeForce-Karten zwischen 650 (SDRAM) und 800 (DDR-RAM) Mark.



Speicherriese: Die V6600 Pro mit GeForce-Chip und 64 MB SDRAM wird vor allem anspruchsvolle 3D-Spieler vom Stuhl fegen.

für PCI-Slots veröffentlichen. Das dürfte vor allem solche Spieler entzücken, die einen Komplett-PC mit integrierter Grafik oder einen älteren Rechner ohne AGP-Slot besitzen. Die Erazor X PCI wird etwa 600 Mark kosten und neben 32 MByte SDRAM auch eine DVI-Schnittstelle für LCD-Monitore aufweisen. Von der Erazor X AGP übernimmt sie die Taktfrequenzen (120/166 MHz) und die Chipguard-Software für eine kontrollierte Übertaktung der Grafikkarte.

TerraTec

Die Audiospezialisten aus Nettetal ließen die CeBIT-Besucher unter anderem an ihrer neuen Soundkarte DMX XFire 1024 lauschen. Im Gegensatz zur normalen DMX (PCA 08/99) ist sie voll auf die Wünsche des Zockers ausgerichtet. Der Crystal-Chip und die Audio-Schnittstelle Sensaura 3D sorgen für die schnelle Wiedergabe von Spielesounds. In der 3D-Abteilung werden Direct-Sound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 und 2.0 unterstützt. Das Ganze wird von zwei Lautsprecherausgängen sowie einem Digitalein- und -ausgang flankiert. Hobby-Musiker dürfen sich auf 1.024 MIDI-Stimmen freuen (davon 64 in Hardware). Bei gerade einmal 130 Mark Investitionskosten dürfte die bisherige Spieler-Referenz SB Live! Player einen ernsthaften Konkurrenten bekommen.



Spielerbrett: TerraTec greift mit der DMX XFire die scheinbar uneinnehmbare Soundkarten-Bastion SB Live! an.



VideoLogic

Die PowerVR-Macher setzten sich vor allem durch die Sirocco-Lautsprecherreihe hörbar in Szene. Spieler dürften beim Crossfire-Boxenset mit Verstärker, Subwoofer und vier Satelliten dicke Ohren bekommen. Fette 80 Watt Musikleistung warten hier auf den verwöhnten Anwender, dafür wandern 800 Mark im Gegenzug über den Ladentisch. Für 30 Mark können sich DVD-Fans darüber hinaus einen Software-DVD-Player über die VideoLogic-Webseite (www.videologic.com) bestellen.



Langer Atem: Die DAP Jukebox von Creative kann dank 6-GB-Festplatte so manche Zugfahrt musikalisch überbrücken.

Creative

Der SoundBlaster-Erfinder präsentierte zwei neue digitale Audio Player. Der DAP II MG ist ein MP3-Player mit 64 MB internem Speicher, USB-Anschluss, FM-Tuner für Radiofreuden und Sprachaufzeichnungs-Option. Außerdem verfügt er über eine komfortable Docking-Station sowie hochwertige Kopfhörer und eine Fernsteuerung. Die DAP Jukebox ist dagegen ein portabler Digitalplayer, der auf eine 6-GB-Festplatte (!) zugreift. Per USB-Connection werden zu diesem Zweck Daten auf den Player gehievt. Preise sind leider noch nicht bekannt.

Thilo Bayer

Vermisstenmeldung

Sie vermissen Informationen über die CeBIT-Hoffnungsträger NV15 (Nvidia), G450/G800 (Matrox), PowerVR3 (VideoLogic) und Savage2000+ (S3/Diamond)? Mit dieser leisen Enttäuschung stehen Sie nicht allein da. Für die erwähnten Grafikchips kam die CeBIT noch zu früh, um die insgeheim vorangetriebenen Hardware-Projekte schon der Öffentlichkeit vorzustellen. Immerhin konnten wir in Erfahrung bringen, dass Nvidia Mitte April den GeForce-256-Nachfolger offiziell ankündigen wird. Der Chiptakt dürfte bei ca. 166 MHz liegen, speicherseitig soll 4 ns schneller SDRAM (Taktfrequenz bis 250 MHz) zum Einsatz kommen. VideoLogic und S3 zeigten OEM-Kunden dagegen schon lauffähige Grafikboards, offizielle Ankündigungen dürften aber erst auf der Mitte Mai stattfindenden E3 vom Stapel laufen.



DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
ALLE 3 MONATE NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL

Oder per Faxabruf bestellen unter 0190 / 277 741 25



Spaß-Triebwerke

Männerträume werden entgegen landläufiger Annahmen nicht nur auf Hochglanzpapier abgelichtet, sondern alljährlich auch in Hannover ausgestellt. Wir haben uns die Freudenspender für Sie genauer angesehen.

Das neue Getriebe für Athlon-Renner basiert auf dem KX133-Chipsatz von VIA (im Bild das 7KXA-Motherboard von Epox).

Im Gegensatz zur CeBIT 99 ist der Prozessor- und Infrastrukturmarkt dieses Jahr heftig in die Gänge gekommen. Intel zog es vor, sich heuer nur auf Netzwerk-Produkte zu konzentrieren, während AMD und besonders VIA aggressiver ausstellten.

AMD

Der im letzten August gestartete Jungstar Athlon steht vor seinem ersten Generationswechsel (siehe Extrakasten), der „Thunderbird" aus Dresden soll ab Ende Juni in Spielerechnern arbeiten. Am unteren Ende des Leistungsspektrums ersetzt AMD die Super7-Plattform komplett durch den neuen Sockel A. Spielefreunde sollten deshalb keine neuen Super7-Systeme

CPU-Infrastruktur

Das kleine Wer-mit-wem der Motherboard-Chipsätze.

■ = ja ■ = nein

CPU	Intel BX	Intel 810(E)	Intel 815	Intel 820	VIA Apollo Pro133(A)	AMD750	VIA KX133	VIA KZ133
Intel Celeron	ja	ja	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Intel Pentium III	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein
AMD Athlon	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	nein
AMD Athlon Professional	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
AMD Athlon „Spitfire"	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
VIA Joshua	ja	ja	ja	nein	ja	nein	nein	nein

mehr kaufen, da der Aufrüstpfad hier endgültig in eine Sackgasse führt. Für die Gleisverlegung sind weiterhin sowohl AMD selbst als auch VIA gefragt. Der VIA KX133-Chipsatz wird mittelfristig die Haupt-Infrastruktur der Athlons sein, ein KZ133 genannter Ableger wird dem „Spitfire" zur Seite stehen. Zahlreiche Anbieter wie etwa Epox, MSI und Gigabyte hatten bereits KX133-Platinen ausgestellt, die im Laufe des Monats März ausgeliefert werden. Der bewährte AMD750-„Irongate"-Chipsatz wird ebenfalls noch eine Weile im Rennen bleiben. Erst nach dem Sommer ist die Unterstützung für DDR-SDRAM und 266 MHz Front Side Bus (AMD760) zu erwarten.

Intel

Marktführer Intel ist dabei, den Haupt-Leistungsträger Coppermine in die Richtung von 1000 MHz zu bewegen. Bis Juni sollen dabei bereits 933 MHz erreicht werden. Der Schlusspunkt der Pentium-III-Serie wird dann bei 1 GHz im September sein – für eine Chip-Architektur, die seit dem Pentium Pro 150 lief, ein beachtlicher Ingenieurs-Erfolg. Der komplett neu entwickelte Nachfolger „Willamette" wurde bereits im Februar demonstriert und kann im 3. Quartal 2000 mit 1.4 GHz an den Serienstart gehen. Seine Spiele-



Der BX-Nachfolger Intel815 war nur hinter verschlossenen Türen zu sehen. Er dürfte ab Juni auf entsprechenden Hauptplatinen zu finden sein.

Solano – der Thronfolger

Nachdem Intel sich mit dem Intel820 zunächst kräftig in die Preis-Leistungs-Nesseln gesetzt hat, soll der Intel815 nun wirklich die Thronfolge des BX-Chipsatzes sichern. Dabei wird PC133 SDRAM mit dem 133 MHz Front Side Bus die Antriebsachse bilden. Das bedeutet, dass der CPU – wie beim 100-MHz-Vorgänger BX – auch wirklich die volle Speicherbandbreite zur Verfügung steht. Schon beim Übertakten von BX-Chipsätzen hatten wir hier klare Leistungsvorteile gegenüber dem Intel820 und Intel810(E) gemessen. Der Intel815 zeichnet sich wie der 810E durch eine hohe Integration aus, ist aber wesentlich freundlicher hinsichtlich einer spieletauglichen Verwendbarkeit. So wird in der Regel ein AGP-Slot auf Solano-Hauptplatinen vorhanden sein – und zwar trotz abschaltbarer, integrierter 3D-Grafik mit DVD-Unterstützung. Die Option auf einen digitalen VGA-Ausgang, integrierten Sound und die komplette Abwesenheit von ISA-Slots modernisieren die Hauptplatinen.

Durchgängig 133 MHz, so soll es sein: der 815 „Solano".

Technik-Check CPUs

Das CPU-Puzzlespiel wird noch mal komplizierter. Mit unserer Übersicht bringen wir Sie über den Berg.

Hersteller	Modell	Front Side Bus	Verbindung	Chipsatz	Bemerkung
Intel	Celeron	66 MHz	Sockel 370 PPGA	BX, 810(E), VIA	endet bei 533 MHz
Intel	Celeron	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	ab März mit 600/633 MHz und ISSE
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, 820, VIA	ab März mit 850/866 MHz
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Slot 1	BX, 810(E), 815, 820, VIA	ab März mit 850/866 MHz
AMD	Athlon	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	läuft noch mindestens bis 950 MHz
AMD	„Spitfire"	200 MHz	Sockel A	AMD750, KZ133	Ablösung für K6-Serie, interner Cache
AMD	Athlon Pro	200 MHz	Slot A und Sockel A	AMD750, KX133	ab Ende Juni, mit internem Cache
VIA	Joshua	66/100/133 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	3DNow!, interner Cache, 400/433 MHz



Gute Papierform zeigt der Cyrix III von VIA, in der Kategorie Spiele-Spaß sind aber sicher keine Wunder zu erwarten.

Eignung muss er aber noch beweisen. Die Celeron-Serie bewegt sich aus den 500-MHz-Sümpfen bis Juni zur wesentlich durchzugskräftigeren 700-MHz-Marke. Hierbei wird der Celeron komplett renoviert, die neuen Modelle sind im Grunde Coppermine-Chips mit 128 kByte Level-2-Cache und 66 MHz Front Side Bus. Das treibt natürlich die Multiplikatoren weiter in die Höhe. Im März sind der 600er und 633er Celeron und der Pentium 850 und 866 angesagt. Beide Chips erscheinen als FCPGA-Modelle für den Sockel 370, der Pentium III auch noch für den Slot 1. Auf Seiten der Infrastruktur ist beim Chip-Riesen viel in Bewegung. Nachdem der Intel820 mit SDRAM für zu leistungsschwach und mit RDRAM für weit zu teuer befunden wurde, forciert Intel nun zunächst den Intel815 „Solano" als unmittelbaren BX-Nachfolger. Dabei wird dieser Chipsatz mit dem bislang von Intel verschmähten PC133 SDRAM ein Dream-Team bilden (siehe Extrakasten). Die Zukunftspläne für Intel820E und 815E enthalten auf alle Fälle UltraDMA/100 für schnellere Festplatten und vier USB-Anschlüsse.

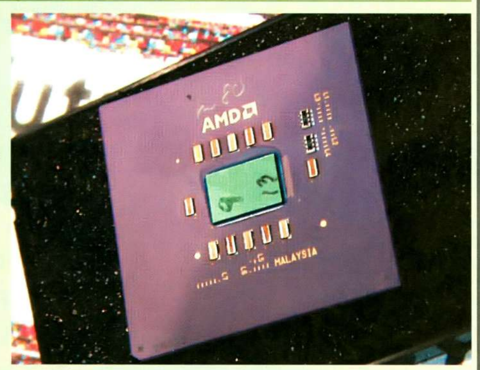
VIA

VIA bringt den Cyrix III, einen auf 0.18-Mikrometer-Fertigung basierenden Prozessor für den Sockel 370 FCPGA. Das ist die gleiche Bauform wie beim neuen Celeron und soll nach VIAs Plänen auch in den gleichen Platinen laufen. Die Technologiedaten sind recht wohlgeraten. 256 KByte L2-Cache auf dem Chip und 133 MHz Front Side Bus sind jeweils das Doppelte im Vergleich zum Celeron, die 3DNow!-Technologie wird von AMD übernommen und eine verbesserte Fließpunkteinheit für mehr Spielspaß runden das Paket ab. Schwachpunkt ist vermutlich die Tatsache, dass diese CPU keine besonders hohen Taktgeschwindigkeiten erreichen wird. Verbaut werden soll der Cyrix III hauptsächlich mit VIA-eigenen Chipsätzen, hier steht der Intel-kompatible Apollo Pro 133A im Vordergrund. Auch Intels BX und „Solano" könnten wohl mit dieser CPU auskommen. Später im Jahr wird dann der neu entwickelte „Samuel" folgen, der sich von alten Cyrix-M-II-Erblasten absetzt und hohe Taktraten erreichen kann.

Armin Lenz

Thunderbird - der Donnervogel

AMDs Athlon hatte einen sehr guten Start und verdiente sich mit seiner Leistung eine gute Presse. Gegenüber dem Coppermine von Intel verlor er jedoch bei gleichem Takt oft das Spieleduell. Das soll sich durch die bereits 1999 beim K6-III vorgemachte Verlegung des externen Cache auf den Chip und Beschleunigung auf vollen CPU-Takt ändern. Das verbessert sowohl die Bandbreite als auch die Antwortgeschwindigkeit auf Daten-Anfragen (Latenz), die nach unserer Erfahrung bei vielen Spielen kritisch ist. Das Resultat mit Codenamen „Thunderbird" wird noch in der ersten Jahreshälfte als Athlon Professional erhältlich sein und die leistungshungrigsten Spieler beglücken. Mit seinem Erscheinen wird dann der „klassische" Athlon aus dem Rennen genommen. Zugleich wird eine „kleine" Version des Athlon Professional mit weniger Cache nur für den Sockel A gestartet, der „Spitfire".



Der „kleine AMD-Coppermine" zeigt dem Celeron die Klauen.

AGP-V6800 Serie

Grafikgenuss in Vollendung - Double Data Rate Technologie



VR 3D Glasses

704x480 Video capture

MPEG2 encoding

VideoSecurity

ASUS DVD Software player

3D Games Bundled

GeForce 256 DDR

- -Ausgerüstet mit der neuesten GeForce256™ GPU
- -300MHz DDR Videospeicher - für zusätzliche Leistung bei hohen 32-Bit Auflösungen
- -Optimiert für Direct3D & OpenGL VR-Spiele und das Betrachten von Videos und Bildern (Stereoskopeffekt)
- -Video Capture bei 30 Bildern/Sekunde und 704x480
- -VideoSecurity - Überwachungsprogramm, das Bewegungen vor der angeschlossenen Webcam meldet
- -Hochwertiges Software-Paket: ASUS DVD Player, Ulead® VideoStudio, Drakan™, Rollcage™, & 12 Spieledemos

-Erhältliche Modelle:

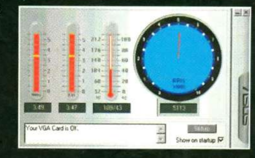
1. AGP-V6800: GeForce256™ DDR, 32MB DDR SGRAM, VGA
2. AGP-V6800 Deluxe: GeForce256™ DDR, 32MB DDR SGRAM, VGA, TV-Out, Video-In, VR 3D-Brille

SmartDoctor™

SmartDoctor™ Technologie im ASUS-Design

Um die beste Leistung und ununterbrochenes Vergnügen zu gewährleisten, bietet ASUS die SmartDoctor™ Technologie an. Diese umfasst:

- -SmartCooling Technologie
- -Dynamisches Übertakten
- -Schutz gegen Überhitzen
- -Lüfterüberwachung
- -Überwachung der Stromversorgung





www.asuscom.de

Hier bekommen Sie die V6800-Serie:

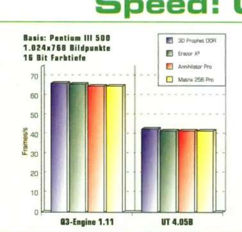
- Comptronic, Brauerknechtgraben 55, 20459 Hamburg, Tel.: 040/31 79 02 00
- Atelco Computer, Gewerberpark Echtrop, 59519 Möhnesee, Tel.: 0800/1 14 44 44
- Pilot Computer, Bötzinger Str. 60, 79111 Freiburg, Tel.: 0761/45 14 20
- IMP Computersysteme, Schillerstr. 21, 80336 München, Tel.: 089/55 77 77

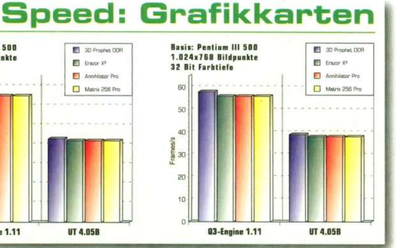
Stelldichein mit GeForce

Gleich drei GeForce-Platinen mit DDR-Speicher stellen sich diesen Monat unserem harten Test-Parcours. Wo liegen Stärken und Schwächen der High-end-Beschleuniger?

Speed: Grafikkarten

Beim Vergleich aktueller GeForce-DDR-Karten breitet sich dezente Langeweile aus. Bei den Standardtaktungen kann sich lediglich die 3D Prophet DDR etwas absetzen, weil sie einen höheren Chiptakt besitzt. Ansonsten liegen alle Ergebnisse ungefähr gleichauf.





Creative GeForce Annihilator Pro



Der Multimedia-Gigant Crea-tive (069-66982900) hat als einer der ersten GeForce-Anbieter die Zeichen der Zeit erkannt und seine Produktion auf DDR-Speicher umgestellt. Die Annihilator Pro bleibt für 600 Mark ausstattungsseitig etwas hinter der Konkurrenz zurück und verzichtet auf TV- oder Videofunktionen. Immerhin befinden sich eine GeForce-optimierte OEM-Version von Evolva und der Soft-DVD-Player WinDVD im Karton. Bei der Taktung vertraut Creative wie fast alle Anbieter auf die Standardwerte (120 MHz Chip/150 MHz DDR-Speicher), lässt also Spielraum für Übertakter. Im Praxiseinsatz mit Spielen bringt die Annihilator Pro keine neuen GeForce-Erkenntnisse. Der DDR-Speicher bringt in Auflösungen ab 1.280x1.024 und in 32 Bit Farbtiefe Vorteile gegenüber normalem SDR-RAM. Insgesamt ein sehr solider 3D-Beschleuniger von Creative, der für einen vergleichsweise fairen Preis über den Ladentisch wandert.

Stärken: Günstiger Preis, OpenGL-Geschwindigkeit, 32-Bit-Speed
Schwächen: Kein TV-Ausgang, kaum optimierte Direct3D-Spiele
Ausstattung: Gut
Features: Sehr Gut
Performance: Sehr Gut
Gesamturteil: 93%

Elsa Erazor X²



Nach der Erazor X schickt Elsa (0241-6065112) auch den großen Bruder X² in das Rennen um die Geschwindigkeitskrone. Die Unterschiede zwischen den beiden GeForce-256-Platinen sind im Bereich Ausstattung und Speicherleistung zu finden. So verfügt die X² im Gegensatz zur X über einen TV-Ausgang (S-Video-Norm), die DVD-Player-Software Elsa Movie sowie 32 MByte SGRAM der Marke Double Data Rate. *Drakan* liegt als Spielebundle beiden Platinen bei. Der DDR-SGRAM auf der X² arbeitet wie die Konkurrenz mit 150 MHz, erreicht durch diese Technik aber die Bandbreite von 300 MHz schnellem Speicher. Der Chip selbst rechnet mit seinen 120 MHz genauso schnell wie auf der Standard-X-Version. Die Spielebenchmarks sprechen für sich. Die verbesserte Speicherbrandbreite hilft der Karte vor allem in hohen Auflösungen ab 1.024x768 Bildpunkten und in 32 Bit Farbtiefe. Wer hier den optimalen Spielefluss sucht und eine schnelle CPU besitzt, sollte mit der X² Bekanntschaft schließen.

Stärken: OpenGL-Geschwindigkeit, 32-Bit-Speed, Softwarebundle
Schwächen: Keine Übertaktungs-Software, kaum optimierte Direct3D-Spiele
Ausstattung: Gut
Features: Sehr Gut
Performance: Sehr Gut
Gesamturteil: 93%

Vergleich

Grafikkarten	
3D Prophet DDR-DVI	94%
AGP-V6800 Deluxe	94%
Erazor X²	93%
3DB Annihilator Pro	93%
AGP-V6600 Deluxe	92%
Matrix 256 Pro	91%
Erazor X	91%
3DB Annihilator	90%
3D Prophet	90%
Rage Fury MAXX	83%
AGP-V3800 UD	81%
Viper V770	80%
Voodoo3 3500 TV	80%
Millennium G400 MAX	80%
Viper II Z200	79%
MG Xentor 32	79%
3DB TNT2 Ultra	79%
Voodoo3 3000	78%
Rage Fury Pro	78%
Voodoo3 2000	74%°

° = abgewertet

Anubis Typhoon Matrix 256 Pro



Neben den großen Vier (Asus, Creative, Elsa, Guillemot) gibt es auch noch weniger bekannte Anbieter von GeForce-Platinen. Anubis (06897-908823) gehört zu diesem Klub, obwohl die Firma ebenfalls schon lange im Grafikkartengeschäft tätig ist. Mit der Typhoon Matrix 256 Pro wendet sie sich an den preisbewussten Spieler, der nicht auf die neueste Technik verzichten will. Das beste Argument für diesen GeForce-Beschleuniger mit DDR-Speicher sind sicherlich auch die Investitionskosten: 499 Mark sind momentan kaum zu schlagen. Die Abwesenheit eines TV-Ausganges oder eines Softwarebundles zeigen jedoch, wo Anubis den Einsparhebel ansetzt. Unsere Testplatine hatte außerdem kleinere Schwächen bei der 2D-Darstellung. Nichtsdestotrotz zeigte das Grafikboard keine Schwächen im Benchmark-Parcours. Bei den Standard-Taktfrequenzen lag sie mit der Konkurrenz von Elsa, Creative und Asus gleichauf. Wer mit den Ausstattungsschwächen leben kann, sollte hier zugreifen.

Stärken: Günstiger Preis, OpenGL-Geschwindigkeit, 32-Bit-Speed
Schwächen: Kein TV-Ausgang, kein Softwarebundle
Ausstattung: Befriedigend
Features: Sehr Gut
Performance: Sehr Gut
Gesamturteil: 91%

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles“ eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338000	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 649,-	94%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	94%
Elsa	Erazor X²	04/2000	0241-6065112	DM 699,-	93%
Creative	3DB Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 580,-	92%
Anubis	Typh. Matrix 256 Pro	04/2000	06897-908823	DM 499,-	91%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 489,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 530,-	90%
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	83%
Asus	AGP-V3800 Ultra Del.	08/99	02102-95990	DM 430,-	81%
Diamond	Viper V770	07/99	08151-266330	DM 350,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 470,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 499,-	80%
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 399,-	79%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 370,-	79%
Creative	3DB Riva TNT2 Ultra	07/99	069-66982900	DM 399,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 299,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 329,-	78%
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 350,-	78%
Matrox	Millennium G400 32	08/99	089-614474-0	DM 369,-	77%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	06/99	0211-338000	DM 250,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 229,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	12/99	08151-266330	DM 279,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0211-338000	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 249,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader FF	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WM Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/2000	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	04287-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	-	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-338000	DM 49,-	71%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro	01/98	0211-338000	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision RW	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Endor Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0211-338000	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	04287-125133	DM 249,-	76%

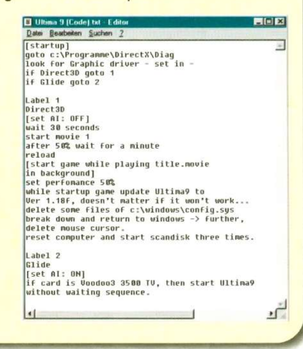
Spiele-Index



Kennen Sie schon Leo, den Cross-Training-Athleten aus dem neuen NIKE-Werbespot? Der Kerl ist dank seiner neuen Air Cross Trainer II so cool, dass er es unter anderem locker mit Michael Jordan aufnimmt, zwischendurch Lara „flachlegt" und Andre Agassi vor einem Riesensaurier rettet. Der Spot, der übrigens zur Zeit bei MTV zu sehen ist, wirkt wie eine Reise durch die faszinierende Welt der Computerspiele: Leo als virtueller Basketballer, als 3D-Action-Held im Kampf mit schießwütigen Aliens, auf dem Fußballrasen und im Skate-Park von Marseille. Falls Sie mehr über Leo wissen wollen oder Freunde mit einer schrillen Leo-Noise-Mail überraschen wollen, sollten Sie mal auf der NIKE-Seite http://www.leoxt.com vorbeischauen ...

Worte des Monats

Die hohen Hardware-Anforderungen von *Ultima 9*, die selbst den aufgemotztesten High-End-Rechner noch in die Knie zwingen, sorgen unter Rollenspielern immer wieder für erhitzte Gemüter. Seit einiger Zeit macht im Internet ein (natürlich rein fiktiver) Auszug aus dem *Ultima 9*-Code die Runde, der vielleicht eine Erklärung für das träge Programmverhalten liefern könnte. ;-)



Ultima 9 (Code).txt - Editor

Datei Bearbeiten Suchen ?

```
[startup]
goto c:\Programme\DirectX\Diag
look for Graphic driver - set in -
if Direct3D goto 1
if Glide goto 2

Label 1
Direct3D
[set AI: OFF]
wait 30 seconds
start movie 1
after 50% wait for a minute
reload
[start game while playing title.movie
in background]
set perfomance 50%
while startup game update Ultima9 to
Ver 1.18f, doesn't matter if it won't work...
delete some files of c:\windows\config.sys
break down and return to windows -> further,
delete mouse cursor.
reset computer and start scandisk three times.

Label 2
Glide
[set AI: ON]
if card is Voodoo3 3500 TV, then start Ultima9
without waiting sequence.
```

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. APRIL

Deus Ex



ION Storms Mix aus Rollenspiel und Action-Adventure steht ins Haus! Schon bald können wir Ihnen sagen, ob sich Referenzen wie *Baldur's Gate* vor *Deus Ex* wirklich „fürchten" müssen.

Force Commander

Davon haben die Fans geträumt: dreidimensionale Echtzeitstrategie im *Star Wars*-Universum! Lange dauert es nicht mehr und Sie können sich ins Getümmel um die Macht stürzen.



AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Force Commander, Sudden Strike und vieles mehr


Wir machen den Weg frei
Einfach zum Abheben.
Wäre es nicht gut, auf dem Weg zu mehr Selbstständigkeit auch finanziell unabhängiger zu werden? Als tatkräftiger Partner helfen wir bei allen Fragen rund ums Geld und sorgen für eine weiche Landung beim Sprung in die persönliche Freiheit.
Die Volksbanken Raiffeisenbanken im Internet: www.vrnet.de
Volksbanken Raiffeisenbanken
Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZB-Bank, SGZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing